Bestiário ALPHA

Suplemento para

Adaptação das Regras Para 3D&T ALPHA

Mataro

Versão 2.0

Criação Sistema 3D&T Alpha:
Marcelo Cassaro

Edição e Revisão: Mataro

Diaframação: Mataro

Suplemento criado para ser usado em conjunto com o Manual 3D&T Alpha.

Adaptação das Regras para o Sistema 3D&T Alpha:
Mataro

Direitos Autorais

Como jogar?

Para usar as regras desta adaptação você precisa possuir o Manual 3D&T Alpha, (ou versões anteriores). Ele pode ser encontrado em bancas lojas e livrarias especializadas em RPG, ou por pedindo diretamente a Jambô Editora (http://www.jamboeditora.com.br/).

Material Feito Por Fãs! Sem Fins Lucrativos

NON PLUS RPG

Site de Referência
http://nonplusrpg.blogspot.com/

Contato
nonplusrpg@hotmail.com

Introdução

O jogo 3D&T oferece liberdade para que o jogador construa seu personagem como quiser, sem depender muito de restrições, mas quem irá se opor a esses personagens são os monstros das aventuras.

ESTE MANUAL APRESENTA CENTENAS DE MONSTROS PARA TODOS OS TIPOS. PARA SUAS AVENTURAS DE RPG , DESDE O MAIS SIMPLES ZUMBI ATÉ OS TEMIDOS DRAGÕES. VEM COM ESTATÍSTICAS COMPLETAS E DICAS PARA O MESTRE SOBRE COMO MELHOR USÁ-LOS EM UMA AVENTURA.

O que é um Monstro?

É o nome dado genericamente a uma criatura lendária de aspecto aterrorizante. Os monstros aparecem em lendas, livros, jogos de RPG, jogos de videogame, seriados de TV, filmes de terror e nas diversas formas de mitologia. Numa história, o monstro encarna freqüentemente a figura do mal que é derrotada por um cavaleiro ou herói que representa o bem e as virtudes.

No mundo do RPG, monstro assume várias outras facetas. São inimigos, oponentes, aliados ou às vezes até um reflexo transtornado de nós mesmos. Eles são o nosso desafio, e dar cabo deles é o nosso divertimento. Eis o porque que em todos os sistemas de regras e cenários, os livros que lidam com estes antagonistas estão entre os mais importantes.

INFORMAÇÕES IMPORTANTES

DANOS EXISTENTES

Dano Físico

•**Corte.** Lâminas ou objetos afiados. Espadas, machados, garras...

•**Perfuração.** Armas pontudas ou armas de fogo. Flechas, lanças, adagas, dardos, espinhos, chifres, pistolas...

•Esmagamento. Armas sem partes afiadas ou pontudas, ou deslocamento de matéria (como explosões). Socos, chutes, clavas, martelos, pedras, bombas, granadas...

Dano por Energia

•Fogo. Lança-chamas, bolas de fogo, raio laser, bombas incendiárias...

•Frio. Raio congelante, bolas de neve, chuva de gelo...

•Elétrico. Choques e relâmpagos em geral.

•Químico. Ácido, fumaça, veneno, toxinas, poluentes, líquidos perigosos em geral...

•Sônico. Estrondo sônico, vento, magias musicais...

ESCOLAS DE MAGIA

Magia Branca: Magias Sagradas. Quase todas as magias são curativas ou defensivas, enquanto algumas poucas são ofensivas.

Magia Negra: Magias que invocam o poder da necromancia e demonologia. Quase todas as suas magias estão ligadas a morte, doença, veneno, deterioração, estagnação

Magia Elemental: Magias ligada à natureza e aos espíritos, representada pelos quatro elementos: Terra, Água, Fogo e Ar. Seus efeitos são variados, incluindo magias ofensivas do Fogo, magias congelantes da Água, magias defensivas da Terra e magias do Ar (que permitem formar barreiras de ar, voar ou respirar sob a água). Existe ainda o elementalismo espiritual, que afeta a mente e alma. Água, Ar, Fogo, Terra, ou Espírito.

MONSTROS INTRODUÇÃO

Um guia de criaturas. Ele oferece informações sobrecentenas de tipos e subtipos de animais, monstros e raças existentes no mundo de RPG.

Desde raças importantes, como os elfos, até criaturas exóticas como os gênios, hidras e demônios da Tormenta.

A forma como estas criaturas serão utilizadas depende de cada Mestre de jogo. Muitas delas servem bem como adversários para os aventureiros, em situações de combate.

Outras funcionam melhor como animais de carga ou montaria. E outras ainda servem como raças para personagens jogadores.

PONTUAÇÃO

Um monstro tipicamente tem pontuação igual a metade da soma total dos pontos dos personagens jogadores. Então, contra um grupo de quatro Lutadores (7 pontos cada), um monstro típico será feito com 14 pontos. Claro, existem monstros mais fortes ou fracos, mas esta medida serve para uma luta mais ou menos equilibrada.

Caso um monstro não possua nenhuma vantagem única, ele será sempre considerado um youkai.

Pontuação de Generais: Generais são tipicamente feitos com a pontuação total somada do grupo de personagens jogadores: contra cinco heróis Novatos (5 pontos cada), por exemplo, um general será feito com 25 pontos. No início de uma campanha eles podem vencer facilmente os aventureiros; porém, enquanto os heróis conquistam vitórias e Pontos de Experiência, o mesmo não acontece com generais (ou sua evolução será bem mais lenta). Em certo ponto, nos momentos finais da campanha, um general será eventualmente derrotado.

Pontuação do Grande vilão: Assim como um general, o Grande Vilão também é feito com pontuação igual à soma dos personagens jogadores quando estes começaram a campanha, mas pertencendo a uma escala acima (veja em “Escalas de Poder”). Assim, enquanto os heróis são quatro Lendas (12 pontos cada) em escala Ningen, o Grande Vilão será um personagem de 48 pontos em escala Sugoi!

Esta grande diferença de poder torna o Vilão Final muito difícil de ser derrotado por meios normais, mesmo nos momentos finais da campanha. Em quase todos os casos, os heróis primeiro devem encontrar uma forma de reduzir o poder do vilão (talvez destruindo sua fonte de força), ou elevar sua própria escala de poder (mesmo que por apenas um instante), para equilibrar as condições.

Um Grande Vilão também pode ser detido de outras maneiras — pois, contrariando as expectativas, nem todos são malignos. Alguns vilões apenas lutam por aquilo em que acreditam, corrigindo uma injustiça, tentando fazer um mundo melhor, protegendo aqueles que ama. Infelizmente, a maneira que encontram para realizar esse objetivo coloca o mundo em perigo, forçando a intervenção dos heróis. Fazer com que o vilão entenda o erro em suas atitudes é também uma forma de “derrotar” um vilão forte demais para ser detido em combate.

Recebendo Experiência

Pontuação Vários Inimigos: Se a pontuação de todos os inimigos somada ser igual AA pontuação do lutador que estiver lutando contra ele é considerado combate justo e recebe PE.

Pontuação de Inimigos Superiores: Se Todo um grupo lutar contra um oponente superior,

com a pontuação igual ao dobro da média do grupo é considerado uma luta justa.

COMBATE

A maioria dos monstros ataca e causa dano da mesma forma que os personagens jogadores: com Força de Ataque (FA) baseada em F+H + 1d ou PdF + H + 1d. Sua Força de Defesa (FD) também é calculada da mesma maneira (A+H + 1d).

Ao contrário de personagens jogadores, muitas criaturas podem fazer mais de um ataque por turno sem gastar Pontos de Magia e sem reduzir sua Habilidade (como normalmente ocorre em uma manobra de Ataque Múltiplo).

Alguns, como cavalos, fazem dois ataques/turno com os cascos. Outros, como ursos e grandes felinos, fazem três ataques/turno: um com mordida e dois com as garras.

Em quase todos os casos, ataques com cascos ou garras têm FA=F+1d, enquanto um ataque com mordida tem FA=F + H + 1d (existem exceções, como criaturas que atacam duas vezes/rodada com F + H+1d, além de outros casos). Estes ataques estão sujeitos às mesmas limitações de um Centauro ou aqueles proporcionados por Membros Extras: não se pode aumentar seu dano através de nenhuma Vantagem ou manobra.

A critério do Mestre, uma criatura pode desistir de fazer vários ataques/turno para fazer um único ataque normal (F+H+1d ou PdF+H + 1d), e assim empregar qualquer manobra ou Vantagem disponível.

Note que, ao contrário de um personagem jogador, algumas criaturas com Poder de Fogo 0 não podem fazer ataques baseados em PdF. As regras normais dizem que pode-se atacar à distância com FA=PdF + H + 1d. No entanto, seria ridículo esperar que um rinoceronte comum, com H1 e PdF0, consiga atacar um alvo distante com FA=0+1+1d (cuspindo pedras pelo chifre, talvez?!).

Portanto, apenas criaturas inteligentes (ou adequadamente armadas) com PdF0 podem atacar à distância.

Criaturas não utilizam certas manobras especiais de combate, como Ataque Concentrado ou Sacrifício Heróico, a menos que sua descrição diga o contrário.

Comportamento

Poucos animais e monstros lutam até a morte; eles fazem apenas quando forçados a isso — incapazes de fugir, controlados por um poder mágico, em defesa do ninho, sob Fúria, seguindo uma Devoção ou Código de Honra...

De modo geral, um animal ou monstro tentará fugir (ou se render) se perder metade de seus PVs. Use as regras para Fugas e Perseguições. Se a criatura está em seu ambiente natural (Arena, Ambiente Especial ou a critério • do Mestre), recebe H +1 quando tenta fugir. Este bónus já aparece na descrição de sua Vantagem ou Desvantagem. ;

Todas as criaturas têm Pontos de Magia, em quantidade normal (Rx5). Algumas têm PMs Extras. Criaturas não inteligentes, quando entram em combate, quase sempre '_ tratam de "queimar" logo todos os PMs que podem logo no início da luta, para ativar suas Vantagens — ou, caso -não as tenham, em manobras de Ataque Especial simples (1 PM para F+1 ou PdF+1) ou Ataque Múltiplo.

Vantagens e Desvantagens

Quase todas as criaturas têm Vantagens e Desvantagens.

Em quase todos os casos, elas funcionam exatamente como descritas no Manual 3D&T Alfa.

No entanto, há exceções. Algumas Vantagens ou Desvantagens possuídas por criaturas podem funcionar de forma um pouco diferente — às vezes melhor que a versão original, e às vezes pior. Por exemplo, a Vulnerabilidade de um geossauro é diferente de como esta Desvantagem normalmente funciona; a Invisibilidade da siba-gigante não pode ser detectada por Ver o Invisível, e assim por diante.

Estas variantes NÃO podem ser compradas com pontos e, portanto, não estão disponíveis para personagens jogadores.

Código de Honra: algumas criaturas têm Códigos de Honra próprios, como as esfinges, génios e gnolls.

Inculto: esta Desvantagem se aplica apenas a raças inteligentes. Obviamente, mesmo que não apareça Inculto em sua ficha, um crocodilo, elefante ou outro animal não inteligente não pode ler e escrever, aprender outras línguas ou fazer testes de Perícias como Ciência, Idiomas ou Máquinas, mesmo que estas criaturas tenham uma Habilidade alta.

Voô: todas as criaturas voadoras têm esta vantagem. Sua velocidade máxima e velocidade de viagem sofrem as mesmas limitações impostas a personagens jogadores. Em alguns casos, a velocidade normal e máxima já aparecem calculadas de acordo com as Características da criatura.

Má Fama: ao contrário do normal, para criaturas esta Desvantagem não se aplica a membros da mesma raça.

Então, um minotauro terá Má Fama (e sofrerá redutores em certos testes) apenas perante humanos

e outros não minotauros.

Magias: muitas criaturas têm a capacidade natural de lançar certas magias, mesmo que não possuam as exigências normalmente necessárias. Além disso, podem lançar essas magias à vontade, sem gastar Pontos de Magia. Caso esta criatura esteja disponível como uma Vantagem Única (veja adiante), a magia não poderá ser "trocada" por nenhuma outra.

As magias naturais de uma criatura nem sempre funcionam da mesma forma que a versão original. Por exemplo, os sátiros podem " lançar o Canto da Sereia, mas apenas contra membros de sexo oposto.

Morto-Vivo: fantasmas, liches, vampiros e outros mor-tos-vivos constam no Manual 3D&T como Vantagens Únicas, mas aqui aparecem apenas como criaturas — porque estes seres não são comuns como heróis, e sim como vilões. Mesmo assim, se quiser o Mestre pode empregar normalmente as regras do Manual para construir Mortos-Vivos como NPCs ou personagens jogadores.

Vantagens Únicas

Numerosas criaturas que você vai encontrar neste livro também podem ser utilizadas por personagens jogadores como Vantagens Únicas. Algumas, como Anão, Centauro e Elfo, já apareciam no Manual 3D&T, sendo reapresentadas aqui com maiores detalhes sobre como estas raças são em Arton. Outras, como Brownie, Homem- Serpente e Manta, são totalmente novas.

Em alguns casos, antes das regras para comprar a raça como Vantagem Única, haverá um bloco de Características (por exemplo, Homem-Serpente: F2-3, H3, R3-5, A3-4, PdF0-4). Estes números não devem ser utilizados por personagens jogadores, são apenas para representantes típicos da espécie. Eles também possuem todas as Vantagens e Desvantagens

comuns à raça, embora estas não apareçam no bloco de Características (então, todo homem serpente tem Paralisia, Má Fama e Modelo Especial).

Personagens jogadores não empregam estes números, devendo ser construídos com pontos de forma normal.

Mestres também podem construir NPCs da mesma forma, pagando o custo da Vantagem Única e usando uma pontuação adequada para o nível da campanha. Assim o Mestre poderia ter à disposição, digamos, um minotauro modesto feito com 4 pontos e outro muito poderoso feito com 12 pontos.

Como acontece com outras criaturas, certas raças têm versões ligeiramente diferentes de algumas Vantagens e Desvantagens. Podem ser um pouco melhores ou piores: para um homem-escorpião, ao contrário das regras normais para esta Vantagem, Membros Elásticos só funciona para ataques com a cauda; por outro lado, um Centauro pode usar certas armas e instrumentos feitos para humanos, apesar de ter Modelo Especial. Estas versões modificadas de Vantagens e Desvantagens NÃO podem ser compradas separadamente.

No total, este Bestiário oferece várias Vantagens Únicas: Anão, Brownie, Centauro, Dragotauro, Drider, Elfo, Elfo-do- Céu, Elfo-do-Mar, Goblinóides (Goblin, Hobgoblin, Bugbear), Golem, Guerreiro da Luz, Halfling, Homem- Escorpião, Homem- Lagarto, Homem-Morcego, Homem- Serpente, Lamia, Licantropos, Manotauro, Manta, Meio-Dragão, Minotauro, Ogre, Meio-Orc, Sátiro, Sprite, Troglodita.

Índice

Monstros

Lista de Monstros em Ordem Alfabética

Abelha-Gigante

"Sim, eu disse abelhas! E são abelhas BEM grandes, amigo!"

— Hemmar, guerreiro anão

Abelhas-gigantes medem 1 m de comprimento e são extremamente agressivas. Atacam sempre que avistam alguém. Quando uma abelha acerta uma ferroada, perde o ferrão e cai morta imediatamente — mas o ferrão permanece preso à vítima, e causa I ponto de dano por rodada até ser removido. Um personagem gasta uma rodada inteira para remover o ferrão.

As abelhas vivem em grandes campos floridos, onde passam o dia colhendo pólem, mas sua colméia fica instalada em uma caverna próxima. Uma colmeia em geral abriga 5d zangões e operárias, e uma rainha. A rainha tem F2, H2, R4, A4, PdF0. Ao contrário das outras abelhas, a rainha pode atacar repetidas vezes sem morrer.

As abelhas-gigantes fabricam um mel com propriedades curativas: se um personagem (exceto Construtos e Mortos-Vivos) beber um litro inteiro desse mel, vai recuperar 1d PVs. Cada colmeia pode ter até 2d +2 litros desse mel, que pode ser transportado em cantis — mas cada personagem só consegue beber um litro por dia.

Abelha-Gigante: F1 H3, R0, A0, PdF0

Vôo: voando, abelhas-gigantes têm velocidade normal de 20km/h e velocidade máxima de 40m/s.

Abelha Grífo

"Dois galões de mel?! Para seu bichinho?! Você tem um URSO, por acaso?"

— Delgro, comerciante halfling

Devido a um espantoso caso de evolução paralela, a criatura conhecida como abelha-grifo tem a forma e tamanho aproximados de um grande felino, embora seja na verdade um inseto.

Como tal, tem seis patas; caminha sobre as quatro traseiras, enquanto as duas dianteiras permanecem recolhidas na base do pescoço, usadas apenas para agarrar a presa. Quando acerta esse ataque, não causa dano — mas prende a vítima até que ela consiga soltar-se com um teste de Força. Enquanto está presa, a vítima não pode atacar e recebe uma mordida por turno (a abelha não precisa de testes para acertar) que causa dano por Força.

A abelha pode ainda atacar com o ferrão no abdome.

Se acertar, injeta um veneno que exige da vítima um teste de Resistência +1. Falha resulta em morte; em caso de sucesso, mesmo assim a vítima sofre 3d pontos de dano (sem direito a FD), tendo poucas chances de sobreviver. A abelha usará esse ataque terrível como último recurso — pois ele provoca a perda do ferrão, e a morte do inseto 1d horas depois.

Abelhas-grifos parecem obedecer a uma hierarquia de colmeia, como as abelhas normais (mas, se existe uma rainha, ela nunca foi vista por olhos humanos). Quando capturada, uma larva pode ser alimentada com mel até tornar-se um zangão ou operária adulta — e leal a quem o criou. Elas podem ser cavalgadas por criaturas de tamanho humano ou menor.

Abelha-Grifo: F2-3, H2, R2, A3, PdF0

Vôo: voando, abelhas-grifos têm velocidade normal de 20km/h e velocidade máxima de 20m/s.

Abocanhador Matraqueante

Esta criatura tem um corpo a forma e a fluidez de uma ameba.

— Toni Guerra, Treinador de Heróis

Sua superfície tem a cor da carne humana, mas não sua consistência. Incontáveis olhos e bocas repletas de dentes formam-se e desaparecem por toda a criatura, muitas vezes dissolvendo-se em seu corpo assim que surgem.

Um abocanhador matraqueante é uma criatura horrível, aparentemente saída dos pesadelos de um lunático. Embora não seja maligna, está sempre ávida por fluidos corporais e prefere o sangue de criaturas inteligentes.

Às vezes, a disposição de olhos e bocas no corpo de um abocanhador matraqueante se parece com um rosto, mas com a mesma freqüência não há qualquer reação entre eles.

Um abocanhador matraqueante tem cerca de 9 m de comprimento e entre 90 cm e 1,20 m de altura, e pesa em torno de 100 kg.

Os abocanhadores matraqueantes conhecem o idioma comum, mas raramente dizem qualquer coisa inteligente.

Abocanhador Matraqueante: F0-1, H1, R3, A1, PdF1 (Ácido), Armadura Extra (Esmagamento), Membros elásticos, Ataque múltiplo

Tagarelar: assim que vê algo comestível o monstro começa a tagarelar, causando uma confusão mental (H-1 por 1d6 turnos) nos adversários que falharem em um teste de R.

Drenar Sangue: Caso o ataque com a mordida seja bem-sucedido (FA= F+H +1 d), e a sua FA vence a FD da vítima, esta não sofre dano, mas deve ser bem-sucedida em um teste de Resistência. Se falhar, ele passa a perder 1 ponto de resistência temporário por turno (a cada turno deve-se repetir o teste de R) até a vítima desmaiar, 8 horas de descanso são suficientes para a vítima recobrar todos os seus Pontos de R perdidos. A criatura consegue disparar até 6 destes tentáculos a cada ataque (Ataque Multiplo).

Saliva: arma do monstro é uma rajada de substância ácida(PdF). Sua rajada tem o mesmo efeito do sopro de um dragão: uma esquiva reduz o dano à metade, afeta criaturas vulneráveis apenas a magia, ignora qualquer proteção ou resistência contra magia, e ignora Reflexão ou Deflexão. Caso um alvo seja acertedo por essa rajada ácida deve ser bem sucedido em um teste de R, ou ficará cego por 1d rodadas, e sofre H-1 para acertar ataques corporais, e H–3 para ataques à distância ou esquivar. Personagens com Audição Aguçada não sofrem redutor em combate corpo-a-corpo, e sofrem apenas H–2 para ataques à distância e esquivas.

Combate: Os abocanhadores atacam disparando linhas de carne protoplasmática, cujas pontas têm um ou mais olhos e uma boca capaz de morder seus oponentes. A criatura consegue disparar até 6 destes tentáculos a cada ataque.

Abolete

As águas tranqüilas e refrescante de súbito irrompem numa massa de tentáculos sinuosos.

— Graffiacane, Arquimago

Eles estão presos a um peixe primitivo, com cerca de 6 m de comprimento entre a cabeça bulbosa e a cauda em forma de lua crescente. Três frestas oculares, protegidas por protuberâncias ósseas, enfileiram-se verticalmente no alto do crânio, que permanece a poucos centímetros da superfície da água enquanto o monstro se aproxima.

O albolete é um anfíbio aquático repugnante, encontrado principalmente em lagos e rios subterrâneos. Ele despreza os seres da superfície e procura destruí-los a qualquer custo.

O ventre rosado do abolete é caracterizado por quatro orifícios negro-azulados que secretam um muco acinzentado com cheiro de gordura estragada. Ele usa a cauda para se mover na água e os tentáculos para se arrastar em terra firme.

A astúcia dessas criaturas se equipara à sua crueldade, tornando-os predadores muito perigosos. Eles conhecem diversos segredos antigos e terríveis, pois adquirem o conhecimento de seus pais durante o nascimento e assimilam as memórias de todos aqueles que consomem.

Os aboletes são astutos o suficiente para não atacar de imediato os oponentes terrestres que se aproximam. Em vez disso, preferem recuar e esperar que suas presas entrem na água, quase sempre com uma aparência boa, limpa e refrescante devido aos poderes de ilusão da criatura. Os aboletes usam suas habilidades psíquicas para escravizar as demais criaturas e utilizá-las contra seus companheiros.

Os aboletes possuem órgãos reprodutores masculinos e femininos e se reproduzem sozinhos a cada cinco anos, botando entre 1 a 3 ovos. Estes ovos chocam durante outros cinco anos antes de conceberem aboletes adultos. Embora esses filhotes sejam fisicamente maduros, eles permanecem com seus pais durante quase uma década e obedecem cegamente às suas ordens.

Os aboletes falam um idioma próprio, além de subterrâneo e aquan.

Albolete: F5, H3, R5, A1, PdF0, Anfíbio, Membros elásticos, Ataque múltiplo, infravisão, Telepatia.

Psiquismo: Pode usar a magia ilusão como habilidade natural,

Escravidão: 3 Vezes por dia o abolete pode escravisar qualquer ser vivo num raio de 10m, teste

de R-1 para negar o efeito. Ficará assim até o uso da magia cura de maldição. Nessa condição o escravo luta até a morte e respeita totalmente o Monstro.

Muco: Se a FA do Albolete, superar a FD do alvo este deve fazer um teste de R Falha a pale se torna gradualmente(1d Minutos) em uma membrana fina, translucida e oleosa, a vítima deve ficar submersa na água fria e fresca ou sofrerá 2d pontos de dana a cada 10 minutos. Pode ser curado somente com a magia, Cura de Maldição ou Cura Total.

Nuvem de Visco: Submerso o monstro é capaz de se cercar de uma nuvem de Visco de 30 cm, qualquer um que tenha contato com a substância, e falhar em um teste de R perde a capacidade de respirar fora da água por 3 horas.

Combate: Um abolete ataca chicoteando com seus tentáculos longos e pegajosos, mas prefere lutar à distância usando seus poderes de ilusão.

Abominação Assassina

"Você quer CURAR o monstro?!"

— Druuro, guerreiro anão

É uma imensa salamandra, com pernas atarracadas e cauda muito grossa, medindo quase 4m de comprimento. Embora a própria criatura seja lenta (H0), ela faz seus ataques com um tentáculo que nasce de uma crista na cabeça e chicoteia a vítima (H4). O tentáculo traz na ponta uma peça espinhosa que funciona como uma maça-estrela.

A coisa mais impressionante nesta criatura é que ela parece indestrutível por meios convencionais. Nenhum tipo de arma ou magia destinada a causar dano funciona contra ela — muito pelo contrário, a tornam mais forte!

Qualquer ataque bem-sucedido contra o carrasco o faz GANHAR os Pontos de Vida que deveria perder, até um máximo de 60 PVs (normalmente a criatura tem 20 PVs).

Fraqueza: Uma magia de cura de qualquer tipo faz com que PERCA Pontos de Vida em vez de ganhar. Essa é a única forma de ferir a criatura (mas ela ainda pode ser afetada normalmente por outras magias, que não causem dano). É óbvio que isso torna as coisas difíceis, uma vez que magias de cura só podem ser aplicadas ao toque... Clérigos de Lena negam que este monstro tenha sido criado por sua deusa — e se ela o fez, ninguém tem ideia do objetivo. O carrasco é um

predador e habita florestas e pântanos.

Abominação Assassina: F2, H0/4, R4, A1, PdF0

Membros Elásticos: a cauda da salamandra pode alcançar inimigos distantes, que estejam a até lOm, sem precisar de Poder de Fogo para atacar a essa distância.

Abutre Atroz

"Irônico que pássaros consigam fazer aquilo que poderosos aventureiros não seriam capazes..."

— Thanatus, lich e estudioso

São pássaros um pouco maiores que os abutres comuns, e também muito parecidos. Como eles, são necrófagos — alimentam-se de animais mortos. A grande diferença é que os carniceiros são muito mais agressivos, e têm apetite especial por mortos-vivos.

São encontrados em bandos de 2d indivíduos, e até três deles podem atacar uma mesma vítima de cada vez.

Eles são imunes a todos os poderes sobrenaturais dos mortos-vivos (aura de medo, invisibilidade, poder ilusório, possessão...) e a todas as magias das Trevas.

Além disso, suas garras e bico conseguem ferir mortos vivos mesmo que sejam vulneráveis apenas a magia e armas mágicas.

Bandos de carniceiros podem ser vistos rondando cemitérios, casas assombradas e outros lugares onde pode haver mortos-vivos. Se escassear esse tipo de presa, eles podem comer carniça comum ou caçar pequenos animais. Em geral eles não atacam criaturas vivas de tamanho humano.

Abutre Atroz: F1, H 1-2, R1, A0, PdF0

Vôo: voando, carniceiros têm velocidade normal de 20km/h e velocidade máxima de 10-20m/s.

Achaierai

Uma criatura grande se equilibra em quatro patas semelhantes a estacas.

— Toni Guerra, Treinador de Heróis

Seu corpo é semelhante ao de um pássaro, arredondado e roliço, do tamanho de um pônei pequeno, coberto com penas que variam de cor entre marrom e vermelho. Suas garras enormes e seu bico ameaçador brilham como se fossem feitos de metal polido.

Os achaierai são aves robustas de 4,5 m de altura, incapazes de voar. Eles são maus, inteligentes e predatórios, com um gosto especial para torturar suas vitimas.

Os achaierai falam o idioma infernal e pesam cerca de 375 kg.

Achaierai: F4, H0-3, R3, A2-4, PdF0, infrasisão, aceleração.

Nuvem Negra: 3 vezes por dia ele expele uma fumaça tóxica que causa 2d de dano instantâneos a quem estiver até 3 m do monstro, e se o alvo falhar em um teste de R sofre os efeitos da magia Loucura de Atavus.

Combate: Num combate corporal, os achaierai golpeiam com suas quatro patas e atacam com seu poderoso bico. Eles usam seus talentos para golpear com velocidade e sair do alcance antes que o inimigo consiga revidar Fazem três ataques por turno com as garras (FA=F+1d) e o bico (FA=F+H + 1d).

Águia Gigante

As águias gigantes são aves de rapina inteligentes e de visão aguçada que algumas vezes se associam com as criaturas boas.

— Graffiacane, Arquimago

Eles atacam as criaturas que parecem ameaçadoras, em especial se estiverem com a intenção de saquear seus ninhos em busca de ovos ou filhotes, que podem ser vendidos por um bom preço em várias regiões civilizadas. É possível treinar as águias jovens e elas são valorizadas como montarias aladas.

Uma águia gigante comum tem cerca de 3 metros de altura e a envergadura das asas atinge até 6 metros.

Elas lembram suas primas menores em quase todos os aspectos, exceto tamanho, e pesam cerca de 250 kg. Podem carregar até 350 Kg voando.

As águias gigantes falam os idiomas, comum e auran(seu idioma).

Águia Gigante: F3-4, H3-4, R3, A2-4, PdF0, Visão Aguçada, Vôo.

Voô: voando, têm velocidade normal igual à sua Hx20 ou Rx20km/h (aquele que for menor), sendo que os mais rápidos (H4, R3) chegam a viajar 60km/h. Sua velocidade máxima é igual a estupendos 80m/s com H4,60m/ s com H3.

Combate: Uma águia gigante normalmente ataca de grandes alturas, mergulhando para o solo com uma velocidade incrível. Quando não pode mergulhar, utiliza suas poderosas garras e seu bico afiado para golpear a cabeça ou os olhos do alvo. Fazem 2 ataques por turno com as garras (FA=F+1d) e o bico (FA=F+H + 1d).

Uma águia gigante solitária normalmente estará caçando ou patrulhando as proximidades do seu ninho, e quase sempre ignora as criaturas que não pareçam ameaçadoras. Um casal atacará em conjunto, mergulhando seqüencialmente para afastar os invasores; elas lutarão até a morte para defender seus ninhos ou filhotes.

Ameba Gigante

"É injusto que existam monstros contra os quais uma espada não tem efeito."

— Tom, espadachim

Esta imensa criatura unicelular atinge lOm de diâmetro. E quase inteiramente feita de líquido, composta por citoplasma gelatinoso e ácido contido por uma membrana. A parte principal do monstro é o núcleo, uma esfera medindo meio metro de diâmetro, que flutua no centro da estrutura.

A ameba pode fazer até quatro ataques por turno com pseudópodes — tentáculos projetados a partir de seu próprio corpo. Eles têm H3, enquanto o resto da criatura tem HO. Esses ataques não causam dano, mas caso um deles vença a FD da vítima, esta deve ser bem-sucedida em um teste de Força; se falhar, será sugada para o interior vida ameba, onde é impossível respirar (use as regras para prender a respiração) e o citoplasma ácido provoca I v ponto de dano por turno (ignorando FD). O corpo gelatinoso da ameba não sofre dano por ataques físicos, mas é frágil contra fogo. Qualquer dano contra o núcleo vai matar a criatura imediatamente, mas ele é muito mais resistente (A4) e pode ser atingido apenas por Poder de Fogo; para atacá-lo com Força, é preciso estar dentro da criatura.

A ameba-gigante vive em pântanos, lagos subterrâneos e outros lugares onde exista água parada e proteção contra o sol.

Ameba-Gigante: F4, H0-3, R6, A1-4, PdF0

Invulnerabilidade: a ameba-gigante não sofre dano por ataques baseados em contusão, corte, perfuração ou químico.

Vulnerabilidade: a ameba-gigante tem Armadura 0/2 contra ataques baseados em calor/Fogo.

Anjos

Os anjos são uma raça de celestiais, seres que vivem nos Planos Exteriores de tendência boa.

— Toni Guerra, Treinador de Heróis

Os celestiais são completamente imbuídos de bondade – cada fibra de seus corpos e almas é baseada nesse conceito. Eles são os inimigos naturais dos demônios e diabos (as criaturas dos reinos infernais).

Os anjos nunca mentem, trapaceiam ou roubam. Sua honra é impecável em tudo o que fazem e muitas vezes eles demonstram serem os celestiais mais confiáveis e diplomáticos.

Todos os anjos são abençoados com aparências atraentes, embora suas verdadeiras formas variem bastante.

Estas criaturas falam celestial, infernal e dracônico, embora possam se comunicar com praticamente qualquer criatura graças à sua habilidade com idiomas.

Combate: Embora sejam honrados e benevolentes, os anjos não hesitam em reforçar seus argumentos com suas armas e demais poderes quando necessário. Embora não apreciem o combate, eles não hesitam em levar a batalha ao inimigo. Em combate, a maioria dos anjos utiliza sua mobilidade e sua capacidade de atacar à distancia.

Deva Astral: F4-5 (Esmagamento), H3-4, R2-4,

A3-4, PdF0, Magia Branca, Boa Fama, Infravisão, Visão Aguçada, Ver o Invisível, invulnerabilidade elétrico, Sônico, Vôo, Teleportação Planar, Vulnerabilidade a Fogo, Codigo Honra Herois, Honestidade.

Deva Astral: Uma bela criatura humanóide, muito alta, com longas asas emplumadas e um corpo ágil e gracioso, brilha com um poder interior que torna difícil observá-lo diretamente.

Os devas astrais protegem outros seres menores de tendência boa e ajudam sempre que possível. Eles são os defensores especiais dos viajantes, bem como das criaturas poderosas que assumiram causas benéficas.

Um deva astral tem cerca de 2, 25 m de altura e pesa cerca de 125 kg.

Arma Mágica: Maça Pesada do Rompimento, Bônus Mágico: +3, Sagrada.

Esquiva Sobrenatural: Caso seja Surpreendido, não perde o seu Bônus de H na FD.

Magias: Conhece Todas as Magias Brancas, e pode conjurá-las mesmo se não tiver os Pré-requisitos, como Clericato.

Combate: Os devas astrais não temem de forma alguma o combate corporal. Eles são adversários dedicados quando é necessário enfrentar as forças do mal com suas fabulosas maças pesadas do rompimento.

Planetário: F5-6 (Corte), H4-5, R3-5, A4-5, PdF0, Ataque Especial, Ataque Multiplo, Magia Branca, Boa Fama, Infravisão, Visão Aguçada, Ver o Invisível, invulnerabilidade elétrico, Sônico, Vôo, Pontos de Magia Extra x 2, Regeneração, Vulnerabilidade a Fogo, Codigo Honra Herois, Honestidade.

Planetário: A criatura assemelha-se a um humano extremamente alto e musculoso, calvo, com pele esmeralda e asas brancas emplumadas.

Os planetários são os magníficas generais dos exércitos celestiais. Eles também auxiliam mortais poderosos em cruzadas pelo bem, principalmente aqueles que envolvem batalhas contra seres das profundezas. Um planetário tem cerca de 2,7 m de altura e pesa em torno de 250 kg.

Arma Mágica: Espada Larga Bônus Mágico: +4, Sagrada.

Magias: Conhece Todas as Magias Brancas, e pode conjurá-las mesmo se não tiver os Pré-requisitos, como Clericato.

Combate: A despeito de seu vasto arsenal de poderes mágicos, os planetários adoram se engajar em combates corporais, brandindo suas espadas largas. Em especial, estes celestiais apreciam confrontar as criaturas abissais.

Solar: F7-8 (Corte), H6-7, R5-7, A5-6, PdF4-6(Perfuração), Ataque Especial, Ataque Multiplo, Magia Branca, Boa Fama, Infravisão, Visão Aguçada, Ver o Invisível, invulnerabilidade elétrico, Sônico, Vôo, Pontos de Magia Extra x 3, Resistência à Magia, Regeneração, Vulnerabilidade a Fogo, Codigo Honra Herois, Honestidade.

Solar: A criatura assemelha-se a um humano gigantesco, de constituição poderosa, com olhos brilhantes cor de topázio, pele prateada (ou dourada) e asas brancas luminosas.

Os solares são os anjos mais poderosos entre sua espécie e geralmente atuam como os braços direitos de alguma divindade ou como campeões de cruzadas cósmicas com objetivos benéficos maiores (como eliminar um tipo especifico de obstáculo ou maldade).

A voz de um solar é profunda e imponente. A criatura tem cerca de 2,7m de altura e pesa cerca de 250 kg.

Arma Mágica: Espada Larga Dançarina Bônus Mágico: +5, Sagrada.

Magias: Conhece Todas as Magias Brancas, não Gasta PMs para conjurar magias, e pode conjurá-las mesmo se não tiver os Pré-requisitos, como Clericato.

Combate: Os solares são poderosos campeões do bem. Apenas os abissais mais poderosos podem ser comparados a estas criaturas. Ainda mais temíveis que suas espadas largas dançarinas, seus arcos longos compostos são capazes de criar qualquer tipo de flecha assassina quando são retesados.

Ankheg

Um enorme inseto segmentado com pernas delgadas, cada uma terminando em uma garra afiada, emerge do chão em uma explosão de rochas e poeira.

— Burquem, Bardo Mentiroso

Uma carapaça quitinosa marrom e resistente protege todo o seu corpo, e olhos negros cintilantes observam acima das suas mandíbulas poderosas.

O ankheg é um monstro subterrâneo que aprecia carne fresca. Ele possui seis patas, e alguns indivíduos são amarelos em vez de marrons. Eles têm aproximadamente 3 m de comprimento e pesam cerca de 400 kg.

O ankheg usa suas patas e mandíbulas para cavar. Geralmente não constroem túneis aproveitáveis, mas podem fazê-lo escavando com metade do deslocamento. Freqüentemente, escavam um túnel sinuoso, com até 12 metros de profundidade, nos solos férteis de bosques e fazendas. Estes túneis têm aproximadamente 1,5 m de largura e altura e percorrem entre 18 e 45 metros. As extremidades ocas do túnel funcionam como locais temporários para dormir, comer ou hibernar.

Os ankheg podem comer matéria orgânica decomposta, mas preferem carne fresca. Embora um ankheg faminto possa matar um fazendeiro, a criatura é muito útil para a agricultura. Os complexos subterrâneos destas bestas mágicas criam passagens no subsolo para o ar e a água das chuvas. Além disso, seu esterco é rico em nutrientes.

Ankheg: F1-3 (Ácido), H0-1, R1-3, A1-3, PdF3 (Ácido).

Combate: Os ankheg costumam espreitar a 2 ou 3 m abaixo da superfície até que suas antenas detectem a aproximação de alguma presa. Quando isso ocorre, ele investe violentamente contra a vítima.

Os enxames de ankheg dividem o mesmo território, mas as criaturas não colaboram entre si. Quando atacam em grupo, cada uma escolherá um alvo diferente. Caso não existam presas suficientes, dois ankheg podem selecionar o mesmo alvo e disputá-lo num cabo-de-guerra.

Aparição

Esta criatura é uma figura sinistra e espectral envolta em trevas.

— Graffiacane, Arquimago

Ela é completamente desprovida de características específicas, exceto pelo brilho vermelho incandescente de seus olhos.

As aparições são criaturas incorpóreas nascidas do mal e das trevas. Elas desprezam todas as coisas vivas, assim como a luz que as protege.

Em alguns casos, a silhueta horripilante de uma aparição parece envolta por uma armadura ou brandindo certos tipos de armas. Isto não afeta a sua defesa ou as capacidades de combate da criatura, apenas reflete a forma que ela tinha em vida.

Uma aparição tem o tamanho de um ser humano, enquanto uma aparição tórrida é quase do tamanho de um ogro. Ambas são incorpóreas e não têm peso.

Aparição: F2-3 , H1-2, R1-3, A1-3, PdF0 Morto-vivo

Maldição: sofrem dano quando expostos à luz do dia. Perdem 1 Ponto de Vida por turno até morrerem. A perda se reduz a 1 PV por minuto em dias nublados.

Toque mortífero: cada ser que for tocado por uma Aparição Tórrida, e falhar em um Teste de R perde 1 Ponto de Resistência Permanente.

Cria: Qualquer humanóide morto por uma Aparição, se tornará uma aprição após 1d rodadas.

Enfrentar uma aparição corpo a corpo é muito perigoso, em função da sua habilidade toque mortífero.

Aparição Tórrida: F2-4 , H1-2, R1-3, A1-3, PdF0, Morto-vivo.

Aparição Tórrida: As aparições mais antigas e malévolas espreitam nas profundezas de templos esquecidos e outras ruínas assombradas. São capazes de sentir a aproximação de seres vivos, que lhes fornecem alimento. Apesar do seu tamanho, uma aparição tórrida possui uma agilidade sobrenatural e combina seu talento de atacar em movimento com o seu alcance natural para atacar com extrema eficácia, mergulhando de volta nas sombras – ou para interior das paredes.

Maldição: sofrem dano quando expostos à luz do dia. Perdem 1 Ponto de Vida por turno até morrerem. A perda se reduz a 1 PV por minuto em dias nublados.

Toque mortífero: cada ser que for tocado por uma Aparição Tórrida, e falhar em um Teste de R perde 1 Ponto de Resistência Permanente.

Cria: Qualquer humanóide morto por uma Aparição Tórrida, se tornará uma aprição após 1d rodadas.

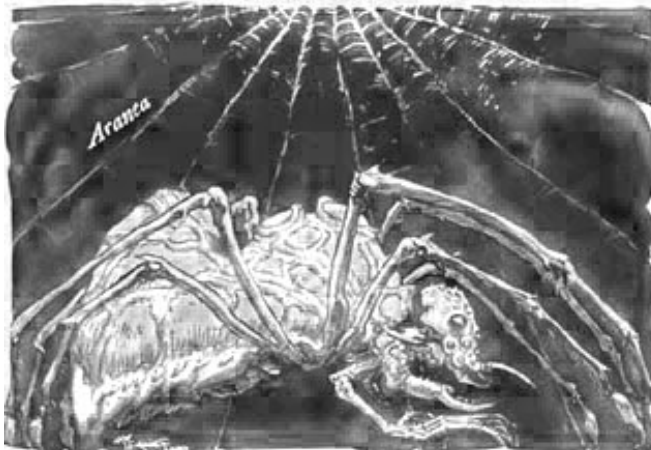
Aranea

A criatura parece uma aranha monstruosa, mas possui dois pequenos braços humanóides sob as mandíbulas.

— Fabrid, Arqueiro

A aranea é um metamorfo aracnídeo e inteligente, com poderes de feiticeiro. Em sua forma natural, ela se assemelha a uma aranha gigante, com uma protuberância no tórax pouco maior que um torso humano. Dois braços pequenos, cada um com cerca de 60 cm, são visíveis sob as mandíbulas. Cada um deles possui uma mão com quatro dedos com múltiplas articulações e um polegar opositor.

Uma aranea pesa cerca de 75 kg. A protuberância em suas costas aloja seu cérebro.

As araneas falam os idiomas comum e silvestre.

Aranea: F3-4, H2-3, R3-4, A1, PdF0, Magia Negra,

Magias: Ataque Mágico, Cancelamento de Magia, Detecção de Magia, Força Mágica, Pequenos Desejos, Proteção Mágica, Ilusão.

Metamorfose: ela pode assumir a forma de um humanóide com a vantagem Aparência inofensiva, nessa forma não pode usar a sua teia e a sua mordida venenosa.

Teia: usam a técnica tradicional das aranhas, tecendo teias quase invisíveis (notálas exige um teste de H-1, ou H + 2 com Visão Aguçada) através de passagens ou entre árvores. Uma vítima que tente atravessar a teia deve ter sucesso em um teste de Força, ou fica presa. A vítima tem direito a um novo teste por turno. Infelizmente, assim que sente as vibrações nos fios, a aranha avança sobre a vítima.

Veneno: Uma vítima da picada, além de sofrer o dano normal pela Força, deve ter sucesso em um teste de Resistência: se falhar, o poderoso veneno digestivo da aranha causa um dano extra de 3d (que ignora FD).

Aranhas-Gigantes

"Ha... ei, pessoal... alguém podia dar uma forcinha aqui?"

— Lim Adaga-de-Prata, elfa aventureira

As aranhas-gigantes existem em cavernas, florestas tropicais ou outros pontos isolados do continente. Podem medir desde meio metro até 2m de diâmetro (da ponta de uma pata à outra), embora existam lendas sobre aranhas com quase 5m nas ilhas de Khubar.

Aranhas-gigantes são agressivas e solitárias por natureza, mas alguns grupos de aventureiros relataram a existência de comunidades contendo 2d+3 animais.

Aranha-de-Teia: F1, H3, R1, A0, PdF1

Aranha-de-Teia: usam a técnica tradicional das aranhas, tecendo teias quase invisíveis (notálas exige um teste de H-1, ou H + 2 com Visão Aguçada) através de passagens ou entre árvores. Uma vítima que tente atravessar a teia deve ter sucesso em um teste de Força, ou fica presa. A vítima tem direito a um novo teste por turno. Infelizmente, assim que sente as vibrações nos fios, a aranha avança sobre a vítima no turno seguinte e aplica uma picada venenosa. O veneno exige da vítima um teste de Resistência por turno, ou será paralisada. A paralisia termina em 2d dias, ou quando é cancelada por uma magia ou poção de cura — mas em geral a aranha devora sua vítima muito antes disso. A aranha-de-teia também pode disparar teia sobre uma vítima (usando Paralisia). Mas, em geral, criaturas que se mostrem fortes o bastante para romper a teia fazem a aranha continuar escondida.

Paralisia: ao fazer um ataque paralisante (FA=F0+ H0+ 1d), se a aranha-de-teia vence a FD

da vítima, esta não sofre dano, mas deve ser bem-sucedida em um teste de Resistência. Se falhar, fica paralisada, presa com teia. A duração da paralisia depende de quantos PMs a aranha gastou (em geral ela gasta o máximo possível; 4 Pms para 2 rodadas). A aranha tentará paralisar a vítima com veneno antes que ela consiga se soltar. Se falhar, em geral tentará fugir.

Aranha-Errante: F3-4, H2-3, R3-4, A1, PdF0

Aranha-Errante: estas aranhas não fazem teias, preferindo perseguir as vítimas ou apanhá-las em emboscadas. São maiores e mais fortes que as aranhas-de-teia, e também mestres na camuflagem: seus corpos imitam as rochas, areia ou folhagem do lugar onde ficam de tocaia. Essa camuflagem não pode ser percebida por Infravisão, Ver o Invisível ou Radar — mas personagens com Visão Aguçada têm direito a um teste de H + 2 para perceber o bicho. Se não for notada, a aranha consegue apanhar a vítima Indefesa.

Veneno: Uma vítima da picada, além de sofrer o dano normal pela Força, deve ter sucesso em um teste de Resistência: se falhar, o poderoso veneno digestivo da aranha causa um dano extra de 3d (que ignora FD).

Arbusto Errante

Essa criatura parece um amontoado de folhas e vinhas com uma forma rudemente humanóide.

— Argel, Mago Aventureiro

Ela tem o corpo na forma de um barril, seus tentáculos se assemelham a cipós e suas pernas a raízes. Ela não parece ter uma cabeça.

O arbusto errante, algumas vezes chamado somente de errante, parece ser um amontoado de vegetação apodrecida. Na verdade, eles são plantas inteligentes e carnívoras.

Seu cérebro e órgãos sensoriais se localizam em seu "tórax".

O arbusto errante é quase totalmente invisível e silencioso em seu ambiente natural, e freqüentemente captura seus adversários de surpresa. Eles podem ficar parcialmente submersos em um pântano raso, aguardando com paciência que alguma criatura atravesse o lugar. Os arbustos errantes se movem com facilidade através da água e existem rumores sobre seus ataques silenciosos e inesperados em acampamentos noturnos de viajantes.

Os aventureiros contam histórias sobre arbustos errantes se movendo durante intensas tempestades elétricas, sem se desviar dos golpes diretos dos relâmpagos.

O corpo de um errante tem 2,4 m de diâmetro e cerca de 1,8 m de altura quando a criatura permanece ereta. Eles chegam a pesar 2 toneladas.

Arbusto Errante: F3-4, H0-1, R1-2, A2-3, PdF0, Invulnerabilidade (Eletricidade)

Constrição: Caso o ataque de agarrar seja bem-sucedido (FA= F+H +1 d), ele passa a provocar dano automático nos turnos seguintes, e a vítima é considerada Indefesa. Uma vítima aprisionada só consegue atacar se antes passar em um teste de Força, e mesmo assim só pode usar armas pequenas como adagas e espadas curtas (com uma Força máxima de F1 ou FA=1+H+1d). Ataques feitos por outros personagens provocam, na vítima, metade do dano que causam ao Errante.

Combate: Um arbusto errante esmaga ou sufoca seus oponentes com dois enormes apêndices.

Arconte

Os arcontes são celestiais do plano de Celéstial. Eles assumiram a tarefa de proteger o plano e também se consideram os guardiões de tudo o que é inocente ou desprovido de maldade.

— Toni Guerra, Treinador de Heróis

São inimigos naturais dos abissais (criaturas dos planos inferiores), em especial dos demônios.

Estas criaturas falam celestial, infernal e dracônico, embora possam se comunicar com praticamente qualquer criatura graças à sua habilidade com idiomas.

Combate: Os arcontes jamais atacam sem

serem provocados (embora sua lealdade e bondade exageradas muitas vezes façam com que se irritem com facilidade). Eles evitam ferir outras criaturas sempre que possível, usando magias inofensivas ou ataques e armas que causam dano por contusão. Entretanto, um arconte enfurecido pode se tornar a personificação da vingança, não importa a tendência de seu adversário.

Os arcontes geralmente preferem encarar os inimigos de frente, caso seja prudente, mas se estiverem em desvantagem, farão o possível para equilibrar as suas chances (muitas vezes empregando táticas de guerrilha ou mantendo-se à distância e utilizando magia antes de se envolver na batalha).

Arconte Luminar: F0, H3, R1, A0, PdF5, Vôo, Invulnerabilidade (Fogo), Codigo Honra Herois, Honestidade.

Arconte Luminar: Uma esfera de luz brilhante em sua direção.

Os arcontes luminares surgem como globos flutuantes de luz que brilham como uma tocha. Apenas a sua destruição pode extinguir este brilho, embora eles possam tentar disfarçá-lo.

Os arcontes luminares são muito amistosos e sempre estão dispostos a fornecer o auxílio que puderem. No entanto, seus corpos são somente esferas gasosas, e eles são fracos demais para prestar qualquer ajuda física. Os arcontes luminares possuem vozes musicais e suaves.

Aura de Ameaça: podem conjurar a magia Pânico pelo custo normal em PMs.

Detecção do Mal: Tem sempre essa magia ativa.

Combate: Um arconte luminar tem poucos motivos para envolver-se em um combate corporal. Em geral, ele se aproximará o suficiente para afetar os inimigos com sua aura de ameaça e então disparará seus raios de luz. Estes arcontes preferem se concentrar num único oponente, na esperança de reduzir a quantidade de inimigos rapidamente.

Arconte Guardião: F1-2, H1-3, R2-3, A1-2, PdF0, Invulnerabilidade (Fogo), Boa Fama, Infravisão, Aguçado, Audição Aguçada, Visão Aguçada, Ver o Invisível, Pontos de Magia Extra x 2, Resistência à Magia, Codigo Honra Herois, Honestidade.

Arconte Guardião: A criatura é um humanóide de constituição poderosa e cabeça de cachorro, que parece ao mesmo tempo sereno e prestes a entrar em ação, com uma espada larga embainhada às costas e uma expressão que indica inteligência e cautela.

Os arcontes guardiões se parecem com humanos musculosos, mas com a cabeça de cachorros. Eles buscam defender os inocentes e os indefesos contra todo tipo de mal.

Seus ombros largos e punhos grossos tornam estas criaturas combatentes eficientes. Da mesma forma, suas pernas poderosas demonstram que inimigos fugitivos não chegarão muito longe.

Aura de Ameaça: podem conjurar a magia Pânico pelo custo normal em PMs.

Detecção do Mal: Tem sempre essa magia ativa.

Mudar Forma: Ele pode assumir qualquer forma canina de tamanho pequeno ou médio.

Combate: Os arcontes guardiões sempre lutam com determinação. Eles preferem atacar com suas armas naturais, mas ocasionalmente desembainham suas espadas largas . Fazem 2 ataques por turno um com Mordida (FA=F+1d) e a Espada Larga (FA=F+H + 1d).

Herói Arconte Guardião: F4-5, H2-3, R2-4, A3-4, PdF0, Invulnerabilidade (Fogo), Paladino, Boa Fama, Aguçado, Audição Aguçada, Infravisão, Visão Aguçada, Ver o Invisível, Pontos de Magia Extra x 2, Resistência à Magia, Codigo Honra Herois, Honestidade.

Herói Arconte Guardião: O herói arconte guardião é um poderoso campeão da justiça, devotado à perseguição e à destruição do mal em todas as suas formas.

Aura de Ameaça: podem conjurar a magia Pânico pelo custo normal em PMs.

Detecção do Mal: Tem sempre essa magia ativa.

Mudar Forma: Ele pode assumir qualquer forma canina de tamanho pequeno ou médio.

Magias: pode lançar as magias Cura Mágica e Detectar o Mal, Expulsar Mortos-vivos pelo custo normal em Pontos de Magia, mesmo sem ter nenhuma vantagem mágica.

A Montaria do Herói Arconte Guardião:

Ao longo de suas aventuras, diversos heróis arcontes guardiões tornam-se amigos de dragões de bronze, que podem prestar serviços como montarias. A relação entre essas criaturas e seus cavaleiros celestiais supera o vínculo especial entre um paladino e sua montaria. O dragão e o arconte são amigos e aliados naturais, como seria esperado de dois serviçais poderosos da justiça cósmica.

Combate: Com o tempo, os heróis arcontes guardiões desenvolveram afeição por suas armas. Eles preferem usar suas espadas largas sagradas em vez de sua mordida Fazem 2 ataques por turno um com Mordida (FA=F+1d) e a Espada Larga (FA=F+H + 1d).

Arconte Mensageiro: F4-5, H3-5, R2-3, A3-4, PdF0, Invulnerabilidade (Fogo), Clericato, Magia Branca, Boa Fama, Infravisão, Visão Aguçada, Ver o Invisível, Pontos de Magia Extra x 2, Resistência à Magia, Vôo, Codigo Honra Herois, Honestidade.

Arconte Mensageiro: Semelhante a um elfo alado e verde claro, de beleza e bondade sobrenaturais, a criatura ergue uma enorme trombeta de prata e entoa uma melodia penetrante e comovente.

Os arcontes mensageiros servem como mensageiros e arautos celestiais, embora suas capacidades marciais sejam consideráveis. Cada um deles carrega uma trombeta brilhante de prata com cerca de 1,8 m.

Aura de Ameaça: podem conjurar a magia Pânico pelo custo normal em PMs.

Detecção do Mal: Tem sempre essa magia ativa.

Magias: pode lançar todas as magias permitidas para clérigos mais a Magia Presença Distante pelo custo normal em Pontos de Magia.

Trombeta: Quando toca a sua Tronbeta todos sofrem os mesmos efeitos da maiga Paralisia.

Arma Mágica: Espada Larga Bônus Mágico: +3, Sagrada.

Combate: Os arcontes mensageiros desprezam o combate físico e preferem aniquilar rapidamente seus adversários com seus poderes mágicos, para continuar a cumprir seus deveres. Entretanto, quando um combate se prolonga demais, eles soam suas trombetas e atacam com furor.

Asa Assassina

"Que bobagem! São só mariposas! (...)"

—Hardfail, o Imortal (decapitado)

Esta grande mariposa tem o tamanho de um pardal, com asas de cor metálica que atingem meio metro de envergadura. Essas asas são cortantes e extremamente afiadas. Mesmo o mais leve roçar causa dano como se a criatura tivesse F2, e ignora 2 pontos de Armadura do alvo (assim, uma vítima com H2 e A3 terá FD=A1+H2+1d).

Ataque Vorpal: Além disso, as asas têm efeito vorpal: caso a criatura consiga um Crítico ao rolar sua Força de Ataque, e caso a vítima receba qualquer dano, esta deve fazer um teste de Armadura; se falhar, será decapitada, sofrendo morte instantânea. Se tiver sucesso, sofre dano normal.

Aproximação Furtiva: Uma criatura atacada pela asa-assassina será surpreendida e estará Indefesa, a menos que consiga perceber sua aproximação furtiva (com um teste de H- 3ou H+ 1 se tiver Sentidos Especiais adequados). A asa ataca voando à volta da vítima e golpeando com as asas cortantes.

A asa-assassina alimenta-se apenas de frutas e insetos, mas ataca qualquer criatura que invadir seu território.

Asa-Assassina: FO, H3, RI, AI, PdF0 Vôo: voando, asas-assassinas têm velocidade normal de 20km/h e velocidade máxima de 40m/s.

Assustador

"AI, QUE NOJO!"

— Nilmelin, maga elfa fresca

À primeira vista, este animal lembra um imenso crustáceo sem patas, com três robustas pinças — duas dianteiras, uma na ponta da longa cauda. Um par de antenas e outro de garras se projetam de duas saliências frontais. Ele vive na faixa das marés, se arrastando sobre a barriga pelas praias. O corpo semi-esférico mede até 3m de diâmetro, enquanto a cauda atinge até 10mquando totalmente esticada.

Diferentes H: O corpo se arrasta com H0; as pinças dianteiras atacam com H1 e causam dano por Força (FA=F+H1 +1d); a pinça na cauda ataca com H3, causa dano por Força-2 (FA=F-2 + H3 + 1d) e tem o alcance de um Membro Elástico.

Nesta forma o asssutador é perigoso, mas não parece um inimigo muito formidável. Seu verdadeiro poder se revela quando ele sofre pelo menos um ponto de dano; as saliências dianteiras se abrem e revelam duas cabeças de dragão, com mandíbulas cortantes (FA=F + H4+1d) e longos pescoços anelados (Membros Elásticos). Nesta forma ele pode fazer até cinco ataques por turno (pinça/ pinça/cauda/mordida/ mordida).

O assustador é carnívoro, mas não atacará se estiver bem alimentado. Na verdade, com testes bem sucedidos de Perícias adequadas (Animais ou Sobrevivência), é possível se aproximar e até brincar

com ele — mas isso será sempre perigoso, pois com sua grande força o bicho pode matar até por acidente.

Assustador: F4-5, H0/1/3/4, R5, A4, PdF0

Anfíbio: o assustador pode se mover na água com velocidade normal; possui Radar (de Sentidos Especiais), mas apenas embaixo d'água; pode ficar até 5 dias fora d'água, então começa a perder l ponto de Força e Resistência por dia; recebe H +1 (ficando com H I) para fugas e perseguições na água; tem Vulnerabilidade (calor/fogo).

Membros Elásticos: a cauda do assustador pode alcançar inimigos distantes, que estejam a até 10m, sem precisar de Poder de Fogo para atacar a essa distância.

Avatar

"Então a menina beijou meu rosto e, quando percebi, meu braço havia crescido de novo!"

— Holgar, caçador bárbaro

Um avatar é a forma física que um deus utiliza para caminhar sobre o mundo sem ser reconhecido. Apenas os vinte deuses principais do Panteão têm direito a invocar um avatar; divindades menores não podem fazê-lo.

A aparência exata do avatar depende de cada deus, mas ele geralmente se parece com uma pessoa ou animal comum. É impossível detectar sua verdadeira identidade por meios mundanos, ou mesmo meios mágicos — a menos, claro, que o próprio avatar assim deseje.

Avatares são quase invencíveis, com certeza as criaturas mais poderosas sobre o mundo — cada um deles tem quase o mesmo poder de uma divindade menor, ou mais! Eles têm todos os poderes de um clérigo ou paladino de seu respectivo deus, e não consomem Pontos de Magia para realizar suas magias. Avatares de deuses que permitam armas vão possuir uma Arma Especial muito poderosa.

Na presença de um avatar, todos os clérigos, paladinos e outros servos de seu respectivo deus recebem temporariamente +1 em Habilidade, Resistência e Armadura (mas apenas quando o avatar se revela abertamente).

Um avatar pode curar ferimentos, maldições e ressuscitar os mortos livremente.

Qualquer inimigo da divindade que o avatar representa com R2 ou menos ficará paralisado ou fugirá à simples visão do avatar, durante 1dx1O minutos. Criaturas acima de R2 podem fazer um teste de Resistência -2 para ignorar esse efeito. Qualquer ataque bem-sucedido contra um avatar (que cause dano) obriga o atacante a fazer um teste de Resistência -2: sucesso causa 20 pontos de dano, falha resulta em morte automática.

Mesmo com todo esse poder, ocasionalmente um avatar é destruído. Sua destruição não vai matar, ferir ou mesmo prejudicar a divindade — ela será capaz de criar outro em poucos dias. Um confronto entre simples mortais e um avatar vai resultar invariavelmente em derrota ou humilhação para eles, não importa quanto poder possuam (ou acreditem possuir...).

Avatar: F6-20, H7-10, R7-30, A10-30, PdF5-50

Arma Mágica: todo avatar tipicamente carrega uma arma mágica (em geral a mesma arma utilizada por seu deus) com as seguintes qualidades: Bônus pelo menos +1, Ataque Especial, Retornável, Sagrada, Veloz, Vorpal.

Clericato ou Paladino: todo avatar possui uma destas duas Vantagens, mas apenas para efeito de satisfazer exigências para lançar magias.

Imortal: quando destruído, um avafar será recriado por sua divindade em alguns dias ou semanas.

Invulnerabilidade: um avatar é imune a todos os tipos de ataques ou armas (exceto armas mágicas; Arma Especial), fogo, frio, eletricidade, ácido, veneno e doenças, mágicos ou não; ele também não pode ser afetado por nenhum tipo de magia, medo ou psiquismo realizado por mortais.

Vôo: avatares podem voar com velocidade normal e máxima definidas apenas por sua H. Eles nunca se cansam, não sendo restritos por sua R para determinar a velocidade de viagem.

Magias: avatares têm Arcano, e tipicamente conhecem todas as magias permitidas para para os seus seguidores, incluindo aquelas consideradas raras ou lendárias.

Eles não gastam PMs para lançar magias (seus PMs são empregados para manobras especiais).

Sentidos Especiais: avatares possuem todos os Sentidos Especiais: Audição Aguçada, Faro Aguçado, Infravisão, Radar, Ver o Invisível, Visão Aguçada e Visão de Raios-X. Ao fazer testes de Perícias, em situações que envolvem perceber coisas através destes sentidos, a dificuldade do teste cai uma graduação. Por exemplo, uma Tarefa Difícil será considerada Normal, e qualquer Tarefa Normal será Fácil.

Telepatia: avatares podem tentar ler a mente de alguém que consigam ver. A vítima tem direito a um teste de Resistência para evitar. Em combate, o avatar gasta I PM para cada utilização.

Teleporte: avatares podem teleportar-se livremente para lugares que esteiam à vista, ou para lugares que não possam ver com um teste de

Habilidade. A distância máxima que podem atingir é igual a 10 vezes sua Habilidade, em metros.

Azer

A criatura parece um anão com cabelo e barba compostos de chamas. Sua pele tem a cor do bronze e parece ter sido forjada em metal.

— Cotez, Guerreiro tentando parecer inteligente

Os azer são criaturas similares aos anões, nativos do Plano Elemental do Fogo. Eles costumam vestir saiotes de latão, bronze ou cobre, e falam os idiomas ígneo e comum.

Azer: F1-2 (Fogo), H1-2, R1-2, A2-3, PdF1(Fogo) Invulnerabilidade a Fogo, Resistência à Magia, Insano Cleptomaníaco (somente Pedras Preciosas), Vulnerabilidade(Frio)

Combate: Os azer combatem brandindo lanças de pontas largas e martelos de combate de excelente qualidade. Quando estão desarmados, tentam agarrar seus oponentes.

Embora sejam pouco amistosos e taciturnos, os azer raramente iniciarão um combate, exceto para aliviar seus oponentes das gemas que tanto adoram.

Quando são ameaçados, eles lutarão até a morte, mas reconhecem o valor de capturar prisioneiros.

Sociedade dos Azer: Os azer possuem uma sociedade extremamente organizada, onde cada membro tem um lugar específico. O estado sempre tem prioridade sobre os indivíduos. Os nobres azer são extremamente fortes e ostentam poder absoluto. Os azer residem em fortalezas de bronze, localizadas no seu plano natal, e raramente visitam outros planos em busca de pedras preciosas. Eles odeiam os efreeti, com quem travam uma eterna guerra por territórios e escravos.

Baleia

Baleias são mamíferos marinhos da ordem dos cetáceos, abrangendo tantos tipos diferentes que fica difícil classificar todos em um único tópico. Seu tamanho pode variar desde três metros de um baleote até a gigantesca baleia azul, que pode medir mais de trinta metros.

—Argel, Mago CDF

Baleias são animais gregários, viajando dezenas de quilômetros por dia em grupos de 3 a 7 indivíduos. Muitas se alimentam filtrando plâncton (vida microscópica presente na água do mar) e pequenos crustáceos através de cerdas especiais que possuem dentro da boca. Sua elevada Armadura vem da pele grossa e borrachuda, com muitas camadas de gordura para resistir ao frio dos mares.

Muitas são vistas como demônios ou monstros marinhos, como também acontecia na Terra em tempos ancestrais. Mas os povos submarinos conhecem a verdade sobre elas; quase todas as baleias são inteligentes e dóceis, incapazes de ferir um ser humano.

Baleia: F6-30, H1-2, R5-40, A8-10, PdF0

Banshee

A banshee é uma variedade especial de fantasma, possuindo todos os poderes e fraquezas deste tipo de morto-vivo: imunidade a armas e ataques normais, imortalidade, disfarce como pessoas vivas, possessão...

— Toni Guerra, Treinador de Heróis

A única grande diferença é seu temido grito sobrenatural, que ela pode utilizar de três maneiras:

Primeiro, o grito da banshee pode apavorar suas vítimas, de forma mais poderosa que a aura de Pânico natural dos fantasmas. Seu alcance é de até 1km, podendo afastar inimigos que estejam ainda muito distantes, e o teste de Resistência para evitar é feito com redutor de -2. Criaturas que não sentem medo ou que não escutam são imunes a esse efeito.

Segundo, o grito pode provocar dano. Em vez dos ataques congelantes dos fantasmas, a banshee usa o grito como arma sonora (ataque por Poder de Fogo). Vítimas que possuam Audição Aguçada são sempre consideradas Indefesas contra esse ataque. Vítimas surdas são imunes.

Terceiro, o grito pode colocar uma vítima em estado de coma. Qualquer vítima deste ataque, dentro do alcance do Poder de Fogo da banshee, deve ter sucesso em um teste de Resistência, ou sofre os mesmos efeitos da magia Coma.

Ao contrário da magia, contudo, a vítima só poderá ser despertada por um novo grito da própria banshee. Em geral elas usam esse recurso para fazer

reféns e obrigar aventureiros a realizar seus objetivos, ou então para usar seu poder de Possessão e controlar a vítima. Novamente, vítimas surdas são imunes.

Banshee: F1-3, H0-4, R2-5, A0-4, PdF0-4 (sonico)

Morto-Vivo: banshees são imunes a todos os venenos, doenças, magias que afetam a mente e quaisquer outras que só funcionem com criaturas vivas. Elas podem ser afetadas por magias como Controle ou Esconjuro de Mortos- Vivos. Não podem ser curadas com Medicina/Primeiros- Socorros, nem com magias, poções e outros itens mágicos de cura (usadas contra elas, causam dano em vez de curar). Só podem recuperar PVs com descanso ou com a magia Cura para os Mortos. Nunca podem ser ressuscitadas, exceto com um Desejo. Enxergam no escuro e nunca precisam de sono, mas podem repousar para recuperar PVs e PMs.

Imortal: como um fantasma, a banshee nunca pode ser completamente destruída, e sempre retornará caso isso aconteça.

Invisibilidade: banshees podem se manter invisíveis por quanto tempo quiserem. Quando entram em combate, podem continuar invisíveis durante uma rodada para cada ponto de Habilidade.

Invulnerabilidade: uma banshee é invulnerável a todos os ataques, exceto magia e armas mágicas.

Levitação: uma banshee pode voar com velocidade normal e máxima definidas por sua H e R.

Possessão: se tiver sucesso em um teste de Resistência, a banshee pode possuir o corpo de uma criatura que esteja desacordada, durante um número de horas igual à Resistência da vítima. Enquanto está usando este corpo, a banshee possui todas as suas Características, Vantagens e Desvantagens (mas não memórias, Perícias ou valores morais, como Códigos de Honra).

Devoção: como um fantasma, a banshee está presa a uma missão ou maldição de algum tipo, como assombrar uma casa, proteger um túmulo ou perseguir uma família. Ela sofre um redutor de -1 em todas as suas Características quando faz algo que se desvia dessa missão.

Basilisco

"O rio aqui deve ser raso. Vamos lá..."

— Hardfail, aventureiro imortal

Este grande lagarto mede quase dois metros de comprimento, sendo um metro de cauda. Suas escamas são de um verde brilhante, e uma crista azulada projeta-se atrás da cabeça. Tem patas com dedos compridos e ligados entre si por membranas, fazendo-o um ótimo nadador. Os olhos são grandes e amarelos.

Petrificação: Muito esguio, o basilisco não parece perigoso em combate corporal — mas ele tem o poder mágico de transformar criaturas em pedra, exatamente como uma medusa. Esse poder é idêntico à magia Petrificação, mas apenas por contato visual. A vítima faz um teste de Resistência para negar o efeito. Ao contrário da magia, esse poder não consome Pontos de Magia da criatura.

Funciona apenas com criaturas vivas.

Para evitar a petrificação, o oponente deve ficar de olhos fechados (H-1 para ataques corporais, H-3 para ataques à distância e esquivas). O basilisco só consegue usar o olhar contra uma vítima por vez. Ele é um péssimo lutador (uma mordida por turno, com FA=F+1d), preferindo atacar à distância com o olhar ou cuspindo saliva ácida (FA=PdF+H+1d).

Além de nadar muito bem, o basilisco também possui a estranha capacidade de correr sobre a água — usando as patas membranosas para sustentar o corpo. Se houver um rio ou lago por perto, ele vai aproveitar a vantagem para se manter longe de suas vítimas enquanto ataca. O basilisco tentará fugir se sofrer qualquer dano.

Basilisco: F0, H3-4, R2, A1, PdF1 (químico)

Anfíbio: o basilisco pode se mover na água com velocidade normal; possui Radar (de Sentidos Especiais), mas apenas embaixo d'água; pode ficar até 2 dias fora d'água, então começa a perder I ponto de Força e Resistência por dia; recebe H +1 (ficando com H I) para fugas e perseguições na água; tem Vulnerabilidade (calor/fogo).

Barghest

Um monstro aterrorizante, com pelagem azulada, garras longas e afiadas e um brilho de inteligência demoníaca em seus olhos tenebrosos e cintilantes salta das sombras.

— Graffiacane, Arquimago

Um barghest é um abissal lupino, que pode assumir a forma de um lobo ou de um goblin. Em sua forma natural, assemelham-se a híbridos entre goblin e lobo, com mandíbulas terríveis e garras afiadas.

Quando são filhotes, os barghest são quase

indistinguíveis dos lobos, exceto pelo seu tamanho e suas garras. À medida que crescem, ficam mais fortes e maiores, e sua pele escurece para um vermelho-azulado, finalmente tornando-se completamente azul. Um barghest adulto, como o descrito acima, atinge cerca de 1,80 m de comprimento e pesa 90 kg. Os olhos do barghest emitem uma luz alaranjada quando ele fica amedrontado, irritando ou tenso.

Os barghest falam os idiomas goblin, worg e infernal.

Barghest: F1-3, H2-3, R3, A2, PdF0

Mudar Forma: Pode assumir a forma de um Goblin ou Lobo, (Veja a Descrição mais adiante).

Passos Sem Pegadadas: Na Forma de Lobo Caminha sem deixar rastros.

Combate: Os barghest podem usar suas garras e mordida, independente da sua forma atual. Geralmente, eles desprezam todas as variedades de armas. Embora apreciem matar, não gostam de confrontos diretos e atacam de surpresa sempre que possível. No início do combate, os barghest conjuram magias para desequilibrar os oponentes, tentando permanecer afastados do contingente principal de inimigos. . Fazem 2 ataques por turno um com as Mordida (FA=F+1d) e as Garras (FA=F+H + 1d).

Barghest Superior: F4, H5, R4, A3, PdF0, Invisibilidade, Ataque Miltiplo.

Mudar Forma: Pode assumir a forma de um Hobgoblin ou Lobo Atroz. , (Veja a Descrição mais adiante).

Passos Sem Pegadadas: Na Forma de Lobo Atroz Caminha sem deixar rastros.

Barghest Superior: Um barghest que alcance altos índices com suas habilidades, se tornará um barghest superior. Estas criaturas são capazes de assumir a forma de uma criatura goblinóide grande (cerca de 2,5 m de altura e pesando 200 kg) ou de um lobo atroz. Na forma de goblin, um barghest superior não consegue usar suas armas naturais quando portar armas, mas consegue usar de suas garras, mas conserva a mordida.

Combate: Algumas vezes, o barghest superior usará uma arma mágica de suas mãos no lugar de suas garras, o que lhe permite desferir vários ataques no mesmo turno. Ele ainda pode executar um ataque de mordida por rodada.

Behir

À primeira vista a criatura parece ser uma enorme serpente com carapaça, deslizando pelo chão a uma velocidade impressionante. Em seguida, sem desacelerar, ela revela doze patas dobradas sob seu corpo e corre para atacar.

— Toni Guerra, Treinador de Heróis

O behir é um monstro semelhante a uma enorme serpente que pode deslizar como uma cobra ou usar seis pares de patas para correr com grande velocidade.

Um behir possui cerca de 12m de comprimento e pesa quase duas toneladas. Se preferir, a criatura pode fechar as patas ao longo do seu corpo delgado e rastejar como uma cobra. Suas cores variam do azul marinho até a azul escuro, com listras marrom-acinzentadas; o ventre é azul claro. Os pares de chifres curvados sobre a cabeça têm um aspecto ameaçador, mas são usados para limpar as escamas da criatura, não para lutar.

Os behir nunca são amistosos com os dragões e não aceitarão conviver com nenhuma espécie dessa raça. Caso um deles invada o território do behir, ele fará o possível para expulsá-lo; caso não consiga, sairá em busca de um novo lar. Um behir nunca invadirá voluntariamente o território de um dragão.

Os behir falam o idioma comum.

Behir: F3, H2, R4, A3, PdF3 (Eletricidade), Invisibilidade, Ataque Miltiplo.

Constrição: Caso o ataque de agarrar seja bem-sucedido (FA= F+H +1 d), ele passa a provocar dano automático nos turnos seguintes, e a vítima é considerada Indefesa. Uma vítima aprisionada só consegue atacar se antes passar em um teste de Força, e mesmo assim só pode usar armas pequenas como adagas e espadas curtas (com uma Força máxima de F1 ou FA=1+H+1d). Ataques feitos por outros personagens provocam, na vítima, metade do dano que causam ao Behir.

Engolir: Pode engolir um oponente aprisionado Passando em um teste de F, dentro do monstro a vítma passa a sofrer 1d de dano por esmagamento e 1 por ácido por rodada, se a vítima causar 25 PVs (FD = 5+1d) ao intestino do animal, esse será vomitado, cabem 2 pessoas dentro do estomago do monstro.

Combate: Em geral, o behir primeiro morderá e agarrará sua vítima, para depois engoli-la ou

esmagá-la. Suas garras somente podem ser usadas contra os adversários aprisionados pela criatura. Quando estiver cercado por uma quantidade muito grande de inimigos, ele usará seu sopro, que constitui numa rajada de eletricidade.

Beholder

"Se em terra de cego quem tem um olho é Rei, o que esses bichos seriam"

— Baitazar, Ladrão aventureiro

Beholder ou Observadores são monstros diabólicos com o aspecto de uma esfera flutuante, geralmente medindo de 1 a 2m de diâmetro.

Eles habitam os subterrâneos de Triunphus, colocados ali pelo deus Thyatis como um desafio a ser vencido pelos aventureiros que desejam escapar da cidade, mas também podem ser encontrados em outros pontos de Arton.

Todos os Beholders têm um grande olho central, uma terrível mandíbula (que ataca com FA=F+H+1d) e 2d + 2 olhos menores espalhados pelo corpo. O olho maior projeta o tempo todo um raio de anti-mágica, que atinge toda a área à sua frente e impede o funcionamento de qualquer magia ou item mágico.

Cada um dos olhos menores pode fazer um ataque com raios (FA=PdF+H+1d; o tipo de dano é variável) ou lançar uma magia (veja adiante) por turno. Apenas cinco olhos podem ser apontados ao mesmo tempo contra uma mesma criatura.

Note que cada Beholder tem um conjunto próprio de poderes. Então, uma criatura com 5 olhos podeter PdF2 (frio/gelo), PdF3 (vento/som), PdF5 (eletricidade), magia de Ataque Mágico magia de Cegueira. Enquanto isso, outra criatura mais poderosa com 8 olhos pode ter este conjunto de poderes: PdF2 (calor/fogo), PdF4 (também calor/fogo), PdF5 (eletricidaed), PdF1 (químico), Ataque Mágico, Força Mágica, Paralisia. É quase impossível prever os poderes exatos de cada observador.

Beholder: F0-3, H1-3, R2-5, A5, PdF0-6

Voô: observadores não têm pernas, então flutuam o tempo todo. Eles têm velocidade normal igual à sua Hx20 ou Rx20km/h (aquele que for menor), e velocidade máxima igual a l Om/s com H l, 20m/s com H2, e 40m/s com H3.

Magias: Beholders podem lançar através de seus olhos certas magias, sem precisar gastar Pontos de Magia.

As mais comuns são: Asfixia, Ataque Mágico, Cancelamento de Magia, Canto da Sereia, Cegueira, Crânio Voador de Vladislav, Criatura Mágica, Desmaio, Dominação Total, Enxame de Trovões, Erupção de Aleph, Explosão, Ferrões Venenosos, Força Mágica, Inferno de Gelo, Lança Infalível de Talude, Mikron, Pânico, Paralisia, Petrificação, Raio Desintegrador. Estas magias não consomem PMs da criatura.

Belker

Uma nuvem de fumaça escura move-se contra o vento, mudando de forma conforme se aproxima. Subitamente, a névoa explode numa criatura demoníaca com posta de fuligem e vento, com grandes asas de morcego, garras e uma boca ameaçadora.

— Burquem Bardo contador de Histórias

Os belker são criaturas do plano elemental do ar. São compostos principalmente de fumaça. Embora sejam indubitavelmente malignos, são muito reclusos e geralmente não se interessam pelos assuntos alheios.

A forma alada de um belker torna sua aparência distintamente demoníaca. Entretanto, devido à sua natureza semigasosa, a criatura muda de forma cada vez que é atingida por uma rajada de vento. Ela tem cerca de 2 m de comprimento e pesa 4 kg.

Os belker falam o idioma auran.

Belker: F 1, H 4, R2 , A1, PdF0, Vôo, Armadura Extra (Corte, Perfuração), Invunerabilidade (sônico).

Garras de Fumaça: Se o alvo falhar em um teste de R em combate Corpo à Corpo, com o monstro, inala fumaça que se solidifica, causando danos internos de 1d a vítma por rodada, a cada rodada a vítima pode

fazer outro teste de R se tiver sucesso expele a fumaça

Combate: Na maioria das vezes, os belker luta usando garras e asas terríveis e sua dolorosa mordida.

Besouro Voraz

"FIQUEM LONGE DE MIM!" —

Alfa-seis, golem

Em muitas áreas subterrâneas do mundo, não há fungos ou qualquer outro tipo de vida vegetal para alimentar herbívoros. Nestes locais habitam criaturas especiais, que se alimentam de minérios raros. O damaru é um deles.

Ele mede até 20cm de comprimento e voa nos túneis onde habita.

Seu voo é totalmente silencioso; a criatura não produz o mínimo ruído. A boca em forma de bico ósseo consegue triturar as pedras mais duras, das quais o bicho se alimenta.

Um besouro sozinho não é ameaça, mas eles formam grandes bandos com dezenas de besouros (os números em suas Características valem para um bando inteiro).

Os Besouros são inofensivos contra seres vivos ou mortos-vivos. Infelizmente, eles se alimentam de certos minerais exóticos usados na construção de golens: qualquer personagem Construto será um verdadeiro chamariz para estes bichinhos!

Um bando inteiro pode atacar uma única criatura de tamanho humano, mordendo em todas as direções. A Armadura da vítima não é levada em conta para calcular a Força de Defesa, que será DF=H + 1d, a menos que esteja protegida por magia (como a magia Proteção Mágica). Neste caso, apenas a Armadura oferecida por magia será válida.

Caso os PVs do Construto cheguem a zero, cada novo ataque dos damaru provoca a perda de 1 ponto de Armadura permanentemente. Quando a Armadura chegar a zero, outros atributos serão atacados (Habilidade, Força, Poder de Fogo e Resistência, nesta ordem). Caso todos os atributos cheguem a zero, o golem estará totalmente destruído e não poderá mais ser consertado.

Pontos de Vida perdidos pelo ataque dos Besouros podem ser restaurados normalmente, através de conserto. Mas quando uma ou mais Características são perdidas, isso quer dizer que os bichos devoraram peças importantes: elas só podem ser restauradas com Pontos de Experiência, de forma normal.

Em túneis os Besouros voam mais rápido, e por isso são raramente vistos ao ar livre. Ataques explosivos podem dispersá-los mais facilmente. Ataques contra um bando Besouros que esteja envolvendo um Construto vão provocar, na vítima, metade do dano que provocam nos bichos. Caso perca metade de seus PVs, o bando foge.

Besouro: F4, H1, R10-20, A2, PdF0

Arena: em cavernas e túneis os besouros recebem H + 2, ficando com H3.

Vôo: os Besouros voam o tempo todo. Eles têm velocidade normal de 10km/h (ou 30km em sua Arena) e velocidade máxima de 10m/s (40m/s em sua Arena).

Vulnerabilidade: os Besouros têm apenas metade de sua Armadura (A1) contra ataques baseados em esmagamento.

Besouro do Óleo

"O inferno... ele trouxe o inferno..."

— Lana, única sobrevivente do massacre da sua aldeia

Quase do tamanho de um elefante, este imenso besouro predador está entre as criaturas mais temidas. Como um tanque destruidor, ele avança através das florestas em busca de grandes comunidades de criaturas para atacar e devorar.

Sopro: Embora equipado com um eficiente conjunto de mandíbulas, a mais terrível arma do besouro-do-óleo é uma rajada de substância cáustica que lembra óleo fervente (PdF). Absurdamente inflamável, a enzima se incendeia em contato com o ar e emite chamas leitosas e macabras, de aspecto sobrenatural. Sua rajada tem o mesmo efeito do sopro de um dragão vermelho: uma esquiva reduz o dano à metade, afeta criaturas vulneráveis apenas a magia, ignora qualquer proteção ou resistência contra magia, e ignora Reflexão ou Deflexão. O besouro pode usar sua rajada normal até seis vezes por dia — ou, em caso de grande perigo, disparar uma única e destruidora rajada com PdF12.

Defesa Cáutica: Além da rajada flamejante, o besouro-do-óleo também dispõe de eficiente defesa. A couraça natural é fortemente blindada e revestida com um muco composto pela mesma enzima cáustica que

a criatura usa para atacar: tocar o besouro com a pele desprotegida provoca 2d pontos de dano.

Lugares incendiados pela chama do besouro-do-óleo têm aspecto macabro e sobrenatural, exercendo sobre qualquer observador o mesmo efeito da magia Pânico. Com a morte do animal, a enzima perde suas propriedades inflamáveis e se torna inerte; sua carne pode ser consumida sem problemas.

Uma variedade menor deste besouro, do tamanho de um cão grande, pode ser encontrada em túneis. F3, H2, R3, A3, PdF3 (calor/fogo). Andam em bandos de1d e atacam com mordidas ou jatos de óleo que inflama em contato com o ar (PdF). Quando se sentem em perigo (em geral quando estão com 4 PVs ou menos), podem expelir toda a sua reserva de óleo cáustico para fazer um ataque que causa dano dobrado (PdF0).

Besouro-do-Óleo: F5-6, H l-2, R4, A4, PdF4

Bodak

Esta criatura é um humanóide acinzentado, completamente desprovido de pêlos. Com uma cabeça alongada semelhante a um crânio, sem nariz e com olhos brancos e vazios.

— Argel, Mago que quer ser Bardo

Os bodak são os restos mortais reanimados de humanóides destruídos pelo toque do mal absoluto.

Um bodak conserva vislumbres de sua vida passada e pode falar o idioma comum (ou qualquer outra linguagem humanóide).

Bodak: F 1, H 2, R2 , A1, PdF0, Morto-vivo,

Maldição: sofrem dano quando expostos à luz do dia. Perdem 1 Ponto de Vida por turno até morrerem. A perda se reduz a 1 PV por minuto em dias nublados.

Olhar mortífero: cada ser que for olhado por uma Borak, e falhar em um Teste de R perde 1 Ponto de Resistência temporário, se chegar a R0 e falhar morrerá e em 24 horas se transformara em um Borak.

Combate: Os bodak preferem se aproximar de suas vítimas lentamente, permitindo que seu olhar as afete primeiro.

Brokk

"Sim, eles parecem mesmo estranhos, mas são boa gente. Comprei deles minha poltrona favorita!"

—Tildorin Dido, prefeito das Colinas dos Bons Halflings

Os brokks são uma estranha raça humanóide cuja origem ainda não é totalmente conhecida pêlos sábios. Vivem em pequenos bandos errantes de 3d indivíduos, jamais se estabelecendo em aldeias ou vilas. Falam uma língua própria, muito estranha (parecem apenas estalos com a língua). Por todos estes motivos, a Academia Arcana acredita que uma grande caravana destas criaturas veio de um outro mundo — e eles se espalharam por toda Arton.

Os brokks macho e fêmea parecem tão diferentes que durante muito tempo acreditou-se que nem pertenciam à mesma espécie. Brokks masculinos são robustos como ogres, têm pele esverdeada e dois pares de braços, enquanto as fêmeas parecem elfas de pele muito branca e com dois pares de orelhas.

Embora não consigam falar nenhum idioma, muitos brokks entendem o idioma-padrão. Eles tentam se comunicar com linguagem de sinais. Os brokks produzem curiosas peças de mobília, trançando vime de uma forma possível apenas para criaturas com quatro mãos.

Em geral eles vivem do comércio dessas peças. Parecem ser uma raça pacífica, mas ainda cercada de mistérios.

Brokk: F1-3, H0-3, R2-4, A0, PdF0-1

Membros Extras x2: brokks machos (apenas eles) têm quatro braços, sendo que dois são Membros Extras. Eles podem fazer até três ataques por rodada, todos com FA=F+1d ou PdF+1, sem incluir Habilidade. Não é possível aumentar esse dano com nenhuma Vantagem ou manobra. Os braços extras também podem ser usados para bloquear, cada um oferecendo FD+1 durante aquela rodada. Criaturas com Membros Extras sofrem os efeitos de Monstruoso e Modelo Especial.

Brownie

"Ainda não entendi o plano. Então a gente se esconde e, quando os bandidos chegarem, atacamos? Como assim, atacamos?! O que isso quer dizer?"

— Griminas, aventureiro brownie

Os brownies parecem um tipo de híbrido entre os halfings e o povo-fada. São criaturas com cerca de meio metro de altura, pele morena e olhos azuis ou verdes.

Formam pequenas comunidades próprias, ou vivem entre os halflings de Hongari ou os sprites de Pondsmânia — mas, sendo muito ligados à natureza, não costumam se estabelecer em cidades humanas. Brownies são curiosos e aventureiros. No entanto, são incapazes de caçar, lutar ou usar armas—são conceitos que suas mentes simplesmente não conseguem entender. Mesmo diante da morte um brownie nunca será capaz de usar uma arma, ou mesmo dar um soco. Para se defender eles confiam em suas habilidades mágicas naturais.

Brownie (2 pontos): personagens jogadores podem ser brownies. Esta Vantagem Única inclui H+1, Modelo Especial e um Código de Honra próprio. Brownies nunca podem comprar Resistência à Magia ou possuir magias ofensivas. Eles podem adotar qualquer kit de personagem permitido para Fadas ou Halflings.

Magias: brownies possuem os magias Proteção Mágica, Luz, Ilusão Avançada e Imagem Turva como habilidades naturais. Eles não gastam Pontos de Magia para usar essas magias, mas só podem realizá-las uma vez por dia cada — e com uma duração máxima de uma hora.

Código de Honra Brownie: um brownie é totalmente incapaz de ferir ou matar um oponente. Eles podem, entretanto, enganar seus adversários com truques, Perícias ou magia ilusória.

Bruxa

As bruxas são criaturas horríveis, cujo amor pela maldade se compara apenas à sua aparência terrível.

— Toni Guerra, Treinador de Heróis

Embora pareçam estar sempre conspirando e planejando para obter poder ou alcançar um objetivo malévolo, as bruxas costumam espalhar o mal por prazer. Elas são capazes de oferecer sua magia negra e seus conhecimentos das coisas decadentes a serviços de um ser maligno superior, mas raramente permanecerão fiéis. Elas se voltarão contra seu mestre se houver a mínima chance de tomarem seu poder para si.

Apesar das bruxas de tipos diferentes serem únicas em suas aparências e comportamento, elas têm muito em comum. Todas parecem velhinhas cuja postura curvada oculta um poder e astúcia aterradores. Suas faces são marcadas por rugas e pelo peso da crueldade, mas seus olhos refletem vilania e esperteza. Suas unhas longas são fortes como aço e afiadas como facas.

As bruxas falam os idiomas gigante e comum.

Combate: As bruxas são tremendamente fortes, naturalmente resistentes à magia e conjuradoras capazes. Com freqüência, elas formam convenções. Uma convenção em geral, terá uma bruxa de cada tipo, para se beneficiar de poderes que estariam além das capacidades individuais de cada membro.

Anis: F3-4, H0-3, R3-5, A3, PdF0-1, Armadura Extra (Esmagamento), Resistência à Magia.

Anis: Essa criatura se parece com uma anciã, porém é absolutamente alta. Sua pele é azul escura e seus cabelos são pretos e imundos.

A anis é apavorante e talvez seja a mais terrível das bruxas. Muitas vezes ela utiliza sua habilidade de transformação momentânea para assumir a forma de um humano excepcionalmente alto, um gigante musculoso ou um ogro.

Sua altura atinge 2,4 m e ela pesa um torno de 163 kg.

Dilacerar: Caso o ataque de agarrar seja bem-sucedido (FA= F+H +1 d), ela passa a provocar dano automático nos turnos seguintes, e a vítima é considerada Indefesa. Uma vítima aprisionada só consegue atacar se antes passar em um teste de Força, e mesmo assim só pode usar armas pequenas como adagas e espadas curtas (com uma Força máxima de F1 ou FA=1+H+1d). Ataques feitos por outros personagens provocam, na vítima, metade do dano que causam a Anis.

Transformação: Pode usar a magia *Transformação em Outro* para parecer um ogro ou outro ser de tamanho grande,ou de tamanho humano (Aparência inofensiva)

Combate: Embora sejam fisicamente poderosas, essas bruxas não preferem confrontos diretos, mas tentam separar e confundir seus inimigos antes do combate. Elas adoram se fingir de plebeus ou pessoas amigáveis para instilar em suas vítimas um falso senso de segurança e depois atacá-las.

Bruxa Verde:F2-3, H0-1, R1-3, A1-2, PdF0-1, infravisão, Resistência à Magia.

Bruxa Verde: Essa criatura se parece com uma mulher muito velha. Ela tem a pele esverdeada e cabelos preto-esverdeados, sujos e embaraçados, que mais parecem vinhas retorcidas.

As bruxas verdes são encontradas em p6antanos desertos e florestas escuras. Elas têm aproximadamente a mesma altura e peso de uma mulher comum.

Magias: Conhece as magias *Ataque Mágico, Cancelamento de Magia, Detecção de Magia, Força Mágica, Pequenos Desejos, Proteção Mágica* e pode conjurá-las mesmo se não tiver os Pré-requisitos.

Fraqueza: ao fazer um ataque Enfraquecedor (FA=F+H+1d), se a Bruxa Verde vence a FD da vítima, esta não sofre dano, mas deve ser bem-sucedida em um teste de R ou perde 1 Ponto de Força temporário.

Transformação: Pode usar a magia *Transformação em Outro* para parecer um ser do tamanho de um ser humano(Aparência inofensiva)

Mímica: Pode imitar qualquer som do seu habitat natural.

Combate: As bruxas verdes preferem atacar de esconderijos, geralmente após distrais o inimigo. Elas utilizam sua infravisão como vantagem para atacar durante noites sem lua.

Bruxa do Mar: F2-3, H0-1, R1-3, A1-2, PdF0-1, Anfíbio, Resistência à Magia.

Bruxa do Mar: Essa criatura se parece com uma mulher velha. Sua pele é viscosa e amarelada, coberta por verrugas e sulcos gosmentos. Seus cabelos longos e imundos lembram algas marinhas podres.

Provavelmente a mais desprezível das bruxas, a bruxa do mar é encontrada perto do oceano ou lagos muito grandes.

Elas têm aproximadamente a mesma altura e peso de uma mulher comum.

Aparência Horripilante: A aparência de uma Bruxa do mar é tão horipilante que qualquer criatura exceto outras Bruxas deve ser bem-sucedida em um teste de R na sua presença ou perde 1 Ponto de Força temporário. Quem tiver sucesso num teste de R não é afetado por 24 horas.

Olhar Maligno: Três vezes por dia a Bruxa pode direcionar o seu olhar para uma criatura num raio de 9 metros. O alvo deve ser bam sucedido em um teste de R ou adquiirá alguma desvantagem insanidade durante 3 dias. A sanidade pode ser restaurada pela magia Cura de Maldição.

Combate: As bruxas do mar não são sutis e preferem uma aproximação direta em combate. Elas preferem se esconder até que sejam capazes de afetar a maior quantidade de inimigos possível com sua aparência horrível.

Bruxa da Noite: : F-3-4 (Mordida), H1-2, R2-3, A2-3, PdF0-1,

Bruxa da Noite: Esta criatura parece uma mulher incrivelmente feia. Sua pele tem a coloração violeta azulada de um hematoma e está coberta de verrugas, bolhas e chagas abertas. Ela possui tufos de cabelos pretos como carvão e dentes serrilhados e amarelas. Seus olhos queimam como brasas emanando um estranho brilho leve e avermelhado.

Impiedosas e extremamente malignas, as bruxas da noite são criaturas do plano inferior, constantemente ávidas pela carne e a alma de homens e mulheres inocentes. Elas têm aproximadamente a mesma altura e peso de uma mulher comum.

As bruxas da noite falam os idiomas abissal, celestial, comum e infernal.

Magias: Conhece as magias *Ataque Mágico, Cancelamento de Magia, Detecção de Magia, Força Mágica, Pequenos Desejos, Proteção Mágica, sono,Transformação em Outro* e pode conjurá-las mesmo se não tiver os Pré-requisitos.

Doença Febrre demoníaca: ao fazer um ataque de Mordida (FA=F+H+1d), se a Bruxa da Noite vence a FD da vítima, esta não sofre dano, mas deve ser bem-sucedida em um teste de R ou a cada dia depois da incubação deve repetir um teste de R ou perde um ponto de R temporário. A Resistência só pode ser restaurada pela magia Cura de Maldição.

Assombrar Sonhos: Com a sua pedra do coração a Bruxa pode assumir uma forma etérea e assombrar indivíduos durante a noite, fazendo-os ao acordar a fazer um teste de R ou perdem um ponto de R temporário. A Resistência só pode ser restaurada pela magia Cura de Maldição.

Combate: As bruxas da noite atacam criaturas boas sempre que as encontram, caso a probabilidade de sucesso sejam favoráveis.

Essas criaturas rasgam armaduras e carne com seus dentes mortíferos. Elas gostam de usar a magia sono e depois estrangular suas vítimas adormecidas.

Pedra-Coração: Todas as bruxas da noite carregam um periapto conhecido como pedra-coração, que instantaneamente cura qualquer doença contraída pelo proprietário. Além disso, uma pedra-coração fornece a resistência do usuário em +1. Uma bruxa da noite que perder este medalhão não poderá mais utilizar sua forma etérea até que consiga fabricar outro (o que exige um mês). Outras criaturas, além da bruxa, podem se beneficiar dos poderes da pedra-coração, mas o periapto se despedaça após dez ativações (qualquer doença curada ou teste de resistência afetado contam como uma ativação) e não concede a habilidade de forma etérea ao usuário – exceto para outras bruxas noturnas.

Convenção de Bruxas: Ocasionalmente, um trio de bruxas se junta e forma uma convenção. Quase sempre, esse trio maquiavélico inclui uma bruxa de cada tipo, mas isso não é uma exigência inflexível.

Combate: As bruxas de uma convenção utilizam trapaças e suas habilidades mágicas complementares durante o combate.

Existem 80% de chance de uma convenção de bruxas ser protegida por 1 a 8 ogros e 1 a 4 gigantes malignos que obedecem às suas ordens. Em geral, eles estarão disfarçados com a magia véu em formas menos hostis e serão enviados como espiões. Esses lacaios muitas vezes (60% de chance) carregam pedras mágicas conhecidas como “olho de bruxa”.

Olho de Bruxa: Um olho de bruxa é uma gema mágica criada por uma convenção. Ela parece uma pedra semipreciosa, mas uma gema da visão ou efeito semelhante a revelará como um olho retirado de um corpo. Muitas vezes, o olho de bruxa é usado em um anel, broche ou outro adorno. Qualquer uma das três bruxas que criaram o item será capaz de enxergar através dele, contanto que a gema esteja no mesmo plano da bruxa. Sua destruição causa dano a bruxa cada uma das três bruxas que a criou e deixa a bruxa que mais foi ferida cega durante 24 horas.

Bulette

O chão treme, sacode e então explode, revelando uma terrível criatura encouraçada no formato de uma bala, com uma mandíbula enorme e pernas curtas e poderosas.

— Burquem Bardo contador de Histórias

Também chamado de “tubarão terrestre”, o bulette é um predador aterrorizante que vive apenas para comer. Ele é universalmente temido, mesmo por outros monstros. Felizmente para o resto do mundo, o bulette é um animal solitário, embora casais (extremamente raros) possam compartilhar o mesmo território. Devido ao seu apetite voraz, cada criatura seleciona de um território vasto, que pode atingir até 70 km quadrados. Outros predadores dificilmente compartilham o território com o bulette, com medo de serem devorados. O bulette não constrói um covil, pois prefere vagar dentro do seu território, acima e abaixo da superfície, escavando túneis para descansar.

Os bulette devoram suas vítimas por completo, incluindo armas, armaduras e roupas. Seus poderosos ácidos digestivos consomem rapidamente qualquer tipo de substância, até mesmo itens mágicos. Estas criaturas não fazem cerimônia para devorar cestos ou sacolas de moedas. Quando já consumiu todo o alimento que havia no território é a presença de comida, e por isso, às vezes, eles invadem regiões próximas a povoados humanos, aterrorizando seus moradores.

Bulette: F5-6, H0-2, R2-3, A4, PdF0, Infravisão, Radar.

Salto: é Capaz de saltar no combate, atacando com as 4 garras (FA= F+1d) ao invés de Mordida.

Combate: Um bulette atacará qualquer coisa que considere alimento, mas escolherá as presas mais fáceis ou mais próximas primeiro. As únicas criaturas que eles se recusam a devorar são os elfos (mas também não apreciam o gosto dos anões.) Quando está no subsolo, o tubarão terrestre detecta suas presas por meio de seu sentido sísmico. Quando percebe alguma coisa superfície e dispara seu ataque.

O bulette tem um temperamento terrível – ele é estúpido, egoísta e temerário. O tamanho, a força e a quantidade de adversários não significam nada para ele.

Caçador Invisível

Os caçadores invisíveis são criaturas nativas do plano elementar do ar. Em algumas ocasiões, eles servem a magos e feiticeiros que os invocam para executar tarefas específicas.

— Toni Guerra, Treinador de Heróis

A criatura cumprirá qualquer ordem proferida pelo invocador, mesmo que precise viajar centenas ou milhares de quilômetros. A criatura obedecerá ao comando até cumprir a tarefa e semente receberá ordens do invocador. No entanto, eles se ofendem com missões prolongadas ou tarefas complexas e tentarão perverter as instruções conforme sua vontade.

Os caçadores invisíveis não têm uma forma definida. A ver o invisível revelará apenas uma silhueta embaçada e enevoada.

Essas criaturas falam somente auran, mas entendem o idioma comum.

Caçador Invisível: F3(Esmagamento), H3, R2, A1, PdF0, infravisão, Rastreamento.

Invisibilidade: H-1 em ataques corporais contra ele, e H–3 para ataques à distância ou esquivar. Personagens com Audição Aguçada não sofrem redutor em combate corpo-a-corpo, e sofrem apenas H–2 para ataques à distância e esquivas. Ver o Invisível (a magia ou Sentidos Especiais) vence totalmente sua invisibilidade.

Combate: Um caçador invisível ataca usando o próprio ar como arma. Ele cria um vórtice de vento repentino e intenso, que golpeia um único alvo que estiver perto naquele momento.

Ele retornará automaticamente para seu plano natal caso sofra dano suficiente para ser destruído.

Cachorros

Essa categoria abrangente inclui as raças collie, huskie, fila e são Bernardo.

— Durin, Vendedor

Cachorro de Montaria: animal próprio para transportar um pequeno (Halfing, Goblin...) cavaleiro por grandes distâncias —. F0, H2, R1, A0, PdF0, Aceleração.

Sua velocidade normal é de 10km/h (duas vezes maior que um humano normal), ou cerca de 50km por dia, incluindo pausas para descansar e se alimentar. Correndo, percorre 30m por turno (H2+Aceleração).

Cachorro de Carga: mais lento, mas também mais forte, este animal robusto é próprio para puxar coisas pesadas. F1, H0, R2, A0, PdF0. Sua velocidade normal é de 5km/h, ou cerca de 30km por dia. Correndo, atinge apenas 5m por turno (o mesmo que um humano normal em corrida)

Cachorro de Guerra: trata-se de um cão de montaria treinado e equipado para combate. Quase todor usam armaduras. F1, H2, R2, A1, PdF0, Aceleração. Tem a mesma velocidade de um cachorro de montaria ".

Combate: Caso sejam treinados para o combate, esses animais são capazes de executar manobras contra seus adversários de modo similar aos lobos. Um cachorro de Guerra é capaz de combater enquanto carrega um Pequeno cavaleiro (Halfing, Goblin...), mas este não conseguirá atacar, a menos que seja ágil e tenha treinamento para isso.

Cachorro treinados podem ser cavalgados por personagens pequenos (Halfing, Goblin...), com Animais, Esportes, Sobrevivência ou a Especialização Cavalgar. Sem estas Perícias, é necessário sucesso em um teste de H-1 para fazer o bicho obedecer a comandos simples (Ande! Pare!) e H-3 para galopar em alta velocidade sem cair, ou para qualquer outra façanha complicada.

Ataques: Cachorros podem fazer um ataque por turno com a mordida (FA=F+H + 1d). O cavaleiro não pode atacar enquanto o animal faz isso — a menos que tenha Perícias próprias e seja bem-sucedido em testes de H+1.

Sentidos Especiais: cachorros possuem Audição Aguçada e Faro Aguçado. Ao fazer testes de Perícias, em situações que envolvem ouvir ou farejar, a dificuldade do teste cai uma graduação. Por exemplo, uma Tarefa Difícil será considerada Normal, e qualquer Tarefa Normal será Fácil.

Cachorros podem manter a velocidade máxima, de corrida, durante até uma hora antes de fazer testes de Resistência.

Cão Gigante

"O MAIOR amigo do homem."

— ditado popular

A criação destes cães imensos é atribuída a Megalon, um antigo e conhecido sumo-sacerdote de Megalokk, o Deus dos Monstros. Apenas uma de suas muitas tentativas de espalhar sobre a Arton monstros cada vez maiores e mais terríveis...

Estes cães imensos medem até 10m de comprimento e 2m de altura na cernelha (base do pescoço). Apesar do tamanho, comportam-se como cães normais. Em estado selvagem, existem em matilhas de 1d + 1 indivíduos nas Montanhas Sanguinárias. Domesticados, são bastante utilizados como bestas de carga e de ataque nos exércitos de Tapista, o Reino dos Minotauros.

O típico mastim de megalon é negro, de focinho curto e orelhas caídas, lembrando um cão do tipo molossóide (buldogue, rottweiler, boxer, fila...). Mas também existem raças aparentadas aos lupóides

(pastor alemão, collie, dobermann...) e, nas Montanhas Uivantes, ao cão-esquimó (husky siberiano, malamute do alaska...).

Mastim de Megalon: F5-7, H2-3, R5-7, A0-2, PdF0

Sentidos Especiais: mastins de Megalon possuem Audição Aguçada e Faro Aguçado. Ao fazer testes de Perícias, em situações que envolvem ouvir ou farejar, a dificuldade do teste cai uma graduação. Por exemplo, uma Tarefa Difícil será considerada Normal, e qualquer Tarefa Normal será Fácil.

Cão Infernal

A criatura parece um cachorro

grande e poderoso, com pêlos curtos vermelho-ferrugem. Sua feições, dentes e língua são pretos como carvão. Ele tem olhos vermelhos e brilhantes.

— Graffiacane, instrutos da Escola de Magia

Os cães infernais são caninos agressivos, capazes de exalar fogo, provenientes do plano infernal. Diversos espécimes são trazidos até o plano material para servir a seres malignos e alguns estabeleceram tribos muito primitivas.

Um cão infernal comum atinge 1,3 m na altura dos ombros e pesa 60 kg.

Cães infernais não falam, mas entendem o idioma infernal.

Cão Infernal: F1-2(Fogo), H1-2, R1-2, A2, PdF4(Sopro), Faro Aguçado, Audição Aguçada, invulnerabilidade (Fogo), Vulnerabilidade (Frio)

Combate: Os cães infernais são caçadores muito eficazes. A tática favorita de uma matilha é rondar silenciosamente a presa, atacar com um ou dois integrantes e empurrá-la usando o sopro na direção dos outros cães. Se a presa não fugir, a matilha inteira avançará. Os cães infernais rastreiam suas presas incansavelmente.

Cão Infernal de Guerra: F3-5, H2-3, R3-4, A2-3, PdF4-6(Sopro), Faro Aguçado, Audição Aguçada, invulnerabilidade (Fogo), Vulnerabilidade (Frio).

Cão Infernal de Guerra: Os Lords dos Nove Infernos, os grandes príncipes demônios que controlam os Nove Infernos, possuem um enorme canil de cães infernais. Nos poços flamejantes abaixo do palácio de Asmodeus, em Nessus, o mais baixo dos Nove Infernos, são criados os cães de guerra Nessian, uma terrível raça de cães infernais. Os cães de guerra Nessian são mastins negros como carvão, do tamanho de cavalos de carga, geralmente vestidos com camisas de cota de malha infernais.

Habilidades dos Cães Infernais.

O monstro pode atacar uma vez por turno com sua mordida terrível (FA=F+H+1d). Ele também possui o mesmo sopro de fogo do dragão vermelho: uma Esquiva reduz o dano à metade, afeta criaturas vulneráveis apenas a magia, ignora qualquer proteção ou resistência contra magia, e ignora Reflexão ou Deflexão. O primeiro ataque do mastim será tipicamente feito com o sopro, que só pode ser usado outra vez após 1d turnos.

Sopro (PdF): Sua rajada tem o mesmo efeito do sopro de um dragão vermelho: uma esquiva reduz o dano à metade, afeta criaturas vulneráveis apenas a magia, ignora qualquer proteção ou resistência contra magia, e ignora Reflexão ou Deflexão.

Tiro Múltiplo: usando seu Tiro Múltiplo, o monstro pode fazer vários ataques no mesmo turno com seu sopro; ele movimenta a cabeça enquanto emite uma rajada contínua.

O monstro precisa gastar 2 PMs para cada alvo, incluindo o primeiro (ele tipicamente gastará todos que puder no início da luta), e pode fazer um número máximo de ataques igual à sua Habilidade.

Cão Teleportador

A criatura parece um enorme canídeo com pelagem marrom-amarelada e orelhas grandes, de aspecto completamente comum. Então, ele desaparece num piscar de olhos e reaparece em outro lugar.

— Burquem, Bardo contdor de lorota

O cão teleportador é um canídeo inteligente que

possui uma habilidade limitada de teletransporte.

Eles são animais sociáveis e freqüentemente viajam em matilhas. Alimentam-se de quantidades equivalentes de carne e vegetais. Eles evitam regiões colonizadas por humanos e expulsam qualquer tipo de humanóide maligno que invada seus territórios.

Os cães teleportadores falam seu próprio idioma, uma mistura de latidos, ganidos e uivos, capaz de transmitir informações complexas. Quando não estão caçando, são brincalhões entre si, mas protegem cuidadosamente seus filhotes, que algumas vezes são raptados por invasores para serem treinados como animais de guarda . Os cães teleportadores e as panteras deslocadoras são inimigos naturais.

Cão Teleportador: F0-1, H2-4, R1-2, A1-2, PdF0, Faro Aguçado, Audição Aguçada,Teleporte.

Combate: Os cães teleportadores caçam em matilhas, teletransportando-se de forma aparentemente aleatória até cercarem sua presa, permitindo que alguns deles sejam capazes de atacar pelos flancos.

Cão Yeth

Esta criatura se assemelha a um grande lobo cinzento, com pêlos negros e turvos. Seus olhos emanam um brilho vermelho-cereja.

— Toni Guerra, Treinador de Heróis

Estes temíveis cães voadores pairam ao solo durante a noite, sempre em busca de uma presa.

Os yeth atingem 1,5 m na altura dos ombros e pesam quase 200 quilos.

Estes cães não podem falar, mas compreendem o idioma infernal.

Cão Yeth: F2-3, H2-4, R1-3, A1-2, PdF0, Armadura Extra (Prata), Aguçado, Audição Aguçada, Vôo.Fobia (Luz do Dia).

Ladrar: Quando Late todas a criaturas num raio de 90 m devem fazer um teste de R se falharem sofrem os efeitos da magia Pânico.

Combate: Os cães yeth caçam somente à noite. Eles temem o sol e nunca se aventuram na luz do dia, mesmo que suas vidas dependam disso.

Caranguejo Gigante

"Não sabia que haviam carangeujos tão grandes!"

— Lisa, druida

Medindo até 3m de diâmetro e vivem em cavernas submarinas e raramente se aventuram fora d'água. Apesar do tamanho e garras ameaçadoras, não são perigosos — necrófagos, alimentam-se apenas de bichos mortos. Podem fazer dois ataques por turno com as garras (FA=F + H+1d), rnas só atacam quando ameaçados.

A carne do caranguejo é uma das iguarias mais apreciadas do mundo; um destes monstros servido sobre uma enorme mesa costuma ser prato tradicional em grandes festas. Seu preparo exige que a criatura seja morta apenas minutos antes de servir — portanto, o bicho deve ser capturado com vida. O preço por um caranguejo vivo pode atingir até trinta peças de ouro (R$ 3.000,00).

Caranguejo Gigante: F4-5, H2-3, R3-4, A3, PdF0

Anfíbio: o caranguejo pode se mover na água com velocidade normal; possui Radar (de Sentidos Especiais), mas apenas embaixo d'água; pode ficar até 3- 4 dias fora d'água, então começa a perder I ponto de Força e Resistência por dia; recebe H+l (ficando com H3- 4) para fugas e perseguições na água; tem Vulnerabilidade (calor/fogo).

Carniçal

Esta criatura grotesca parece mais ou menos humanóide, mas sua carne morta e deteriorada é esticada sobre os ossos claramente visíveis. Ela é praticamente desprovida de pêlos e possui os dentes afiados de um carnívoro. Seus olhos ardem como brasas em suas órbitas fundas.

— Burquem Bardo contador de Histórias

Os carniçais assombram cemitérios, campos de batalhas e outros lugares que tenham a carne morta que desejam. Estas terríveis criaturas espreitam em qualquer lugar onde o cheiro da morte estiver presente, prontos para devorar os incautos.

Dizem que os carniçais são criados quando um homem ou mulher que provou o gosto da carne humana morre. Esta suposição pode ou não ser verdadeira, mas explicaria o repugnante comportamento desses mortos-vivos canibais. Alguns acreditam que todas as criaturas excepcionalmente devassas e malignas correm o risco de se tornarem carniçais. A transformação de seres vivos nestas criaturas inumanas da noite distorce sua consciência, tornando-os ferozes e implacáveis.

Os carniçais falam o idioma que conheciam em vida (em geral comum).

Carniçal: F1-2, H0-2, R1-2, A0-2, PdF0-1

Febre do Carniçal: Qualquer humanóide morto pela mordida venenosa de um carniçal se erguerá como um carniçal na meio-noite subseqüente. Um humanóide que se tornar um carniçal desta forma não conservará nenhuma das habilidades que possuía em vida. Ele não fica sob o comando de nenhum outro carniçal, mas sente fome pela carne dos vivos e comporta-se como um carniçal comum em todos os aspectos.

Paralisia: Qualquer criatura que for atingida pelas garras do carniçal (FA do monstro superar a do alvo) e falhar em um teste de R, fica 1d rodadas paralisado.

Morto-Vivo: Carniçais são imunes a todos os venenos, doenças, magias que afetam a mente e quaisquer outras que só funcionem com criaturas vivas. Eles podem ser afetados por magias como Controle ou Esconjuro de Mortos-Vivos. Não podem ser curados com Medicina, nem com magias, poções e outros itens mágicos de cura (usadas contra eles, causam dano em vez de curar). Só podem recuperar PVs com descanso ou com a magia Cura para os Mortos. Nunca podem ser ressuscitados, exceto com um Desejo. Enxergam no escuro e nunca precisam de sono, mas podem repousar para recuperar PVs e PMs.

Combate: Os carniçais tentam atacar de surpresa sempre que possível. Eles golpeiam saindo detrás de lápides e emergindo das covas rases

Carrasco

"Acorde Borvit, acorde...."

— Devit, gladiador anão (tentando acordar um amigo em um túnel

Este bichinho pode ser minúsculo, mas é um dos maiores riscos para aventureiros que viajam em túneis subtarrâneos, é uma aranha minúscula, medindo não mais de 1 cm de diâmetro, mas portadora de um veneno extremamente poderoso: sua picada não causa dano imediato e nem ao menos é notada, mas exige da vítima um teste de Resistência: uma falha vai fazer com que a vítima morra durante o sono (após 1d + 2 horas) na próxima vez que dormir...

O veneno pode ser curado magicamente como qualquer veneno convencional, através de Cura Mágica e outras — o grande problema é que a vítima raramente percebe que foi picada, até ser tarde demais. Armaduras não adiantam nada, porque a aranha procura frestas e lugares desprotegidos para picar. Elas preferem atacar criaturas que estejam descansando ou dormindo; aventureiros que perambulam em túneis podem se deparar com cadáveres em posição de descanso, com dezenas destas criaturas se banqueteando da carne morta.

Não há estatísticas de jogo para a aranha, porque ele não passa de uma aranha comum. Uma vez localizada, pode ser esmagada sem a necessidade de estes. O bicho é perigoso justamente por ser tão pequeno e difícil de ver: nos lugares escuros e mal-iluminados que Sabita, apenas personagens com Sentidos Especiais têm qualquer chance de notar sua aproximação — e mesmo assim precisam ser bem-sucedidos em um teste de Habilidade para isso.

Anões e orcs são totalmente imunes ao veneno desta aranha.

Cavalos

"Nada se compara a meu companheiro Furioso."

— Kabuuuum, o bárbaro

Apesar da grande variedade de montarias exóticas - disponíveis para aventureiros — desde lobos das cavernas até grifos, abelhas-gigantes e cavalos-glaciais —, o _ cavalo comum ainda é a escolha mais tradicional no mundo.

Embora existam numerosas raças, eles dividem-se em três categorias básicas:

Cavalo de Montaria: animal próprio para transportar um cavaleiro por grandes distâncias — o "veículo — pessoal" mais comum em Arton. F1, H2, R1, A0, PdF0, Aceleração.

Sua velocidade normal é de 10km/h (duas vezes maior que um humano normal), ou cerca de 50km por dia, incluindo pausas para descansar e se alimentar. A galope, percorre 30m por turno (H2+Aceleração).

Cavalo de Carga: mais lento, mas também mais forte, este animal robusto é próprio para puxar carroças pesadas. F3, H0, R2, A0, PdF0. Sua velocidade normal é de 5km/h, ou cerca de 30km por dia. A galope, atinge apenas 5m por turno (o mesmo que um humano normal em corrida)

Cavalo de Elite: Acrescente H +1 para seus cavalos de montaria e de guerra, e F+1 para cavalos de tração.

Cavalo de Guerra: trata-se de um cavalo de montaria treinado e equipado para combate. Quase todor usam armaduras. F2, H1, R2, A1, PdF0, Aceleração. Tem a mesma velocidade de um cavalo de montaria ".

Corcel Celestial: Esta criatura é um campeão do bem e um inimigo dos seres malignos que almejam destruir as florestas e seus habitantes. F2, H3, R3, A1 PdF0, Aceleração. Tem a mesma velocidade de um cavalo de montaria ".

Combate: As armas naturais do corcel celestial são consideradas mágicas para ignorar a proteção de seus oponentes.

Cavalos podem ser cavalgados por personagens com Animais, Esportes, Sobrevivência ou a Especialização Cavalgar. Sem estas Perícias, é necessário sucesso em um teste de H-1 para fazer o bicho obedecer a comandos simples (Ande! Pare!) e H-3 para galopar em alta velocidade sem cair, ou para qualquer outra façanha complicada.

Cavalos podem fazer dois ataques por turno com as patas (FA=F+H + 1d-1). O cavaleiro não pode atacar enquanto o animal faz isso — a menos que tenha Perícias próprias e seja bem-sucedido em testes de H+1.

Cavalos podem manter a velocidade máxima, de galope, durante até uma hora antes de fazer testes de Resistência.

Cavalo Glacial

"De que vocês estão com medo? Cavalos não comem gente!"

— Hardfail, o Imortal (devorado)

Conhecido pêlos estudiosos como hipo-orca,este estranho animal vive em lagos gelados encontrados nas Montanhas Uivantes. Ele lembra um cavalo com traços de uma baleia assassina.

O cavalo-glacial pode galopar em terra firme como um cavalo, ou nadar como um peixe — impulsionando o corpo com a cauda muscular e controlando o nado com a barbatana na cabeça. É um mamífero, necessitando de oxigénio do ar, mas pode prender o fôlego por até trinta minutos. Carnívoro, alimenta-se de peixe; a abertura de sua mandíbula é muito maior que a dos cavalos comuns, muitas vezes assustando aqueles que observam sua boca aberta pela primeira vez.

O cavalo-glacial não tem pêlos. Sob seu couro há uma espessa camada de gordura para suportar os rigores do clima glacial, o que ele faz tão bem quanto um urso-polar. Cavalos-glaciais são ferozes e agressivos, mas tornam-se dóceis em cativeiro. Extremamente inteligentes, podem aprender uma variedade quase infinita de comandos.

Cavalo-Glacial: F2, H2, R1, A1, PdF0

Anfíbio: o cavalo-glacial pode se mover na água com velocidade normal; possui Radar (de Sentidos Especiais), mas apenas embaixo d'água; pode ficar até I dia fora d'água, então começa a perder I ponto de Força e Resistência por dia; recebe H + I (ficando com H3) para fugas e perseguições na água; tem Vulnerabilidade (calor/fogo).

Armadura Extra: cavalos-glaciais têm Armadura duas vezes maior (A2) contra ataques baseados em frio/gelo.

Centauro

"São meio problemáticos com gente da cidade, mas centauros podem ser bem cordiais e prestativos. Só não vá pedir CARONA a eles!"

— Onrimar, ranger elfo

Embora a palavra "centauro" possa ser aplicada a qualquer criatura com torso humano e corpo de animal — e existem muitos tipos espalhados pelo mundo —, o centauro "tradicional" é meio humano, meio equino: tem a cabeça, tronco e braços humanos, mas o corpo de um cavalo. Centauros vivem em grandes comunidades silvestres, ocultas em florestas, campos e savanas. Constróem grandes cabanas coletivas para abrigar suas famílias, e sobrevivem à base de caça, pesca e colheita; não fazem nenhuma questão de erguer grandes centros urbanos, e muito menos visitar cidades.

Nas aldeias, os machos atuam como caçadores e guardas enquanto as fêmeas se ocupam da colheita, artesanato e cuidados com os filhotes.

Por esse motivo sempre existem mais fêmeas do que machos. O comando é exercido por um líder maior e mais forte. Cada tribo terá também um xamã — um clérigo ou druida que orienta a vida espiritual dos demais. O xamã atua como conselheiro para o líder, mas em certas questões sua autoridade é maior.

Chegar perto de uma aldeia de centauros será sempre difícil; eles percebem logo a aproximação de estranhos e enviam guardas para interceptá-los. Sua reação vai depender muito da raça dos intrusos: eles vivem em paz com os elfos e outras criaturas da natureza — mas são muito intolerantes com relação a humanos e anões, que dificilmente serão bem recebidos na aldeia. Graças a essa atitude, os centauros criaram fama de "mal criados" e "rabugentos" — mas a verdade é que eles podem ser muito bem-humorados entre si mesmos. Goblinóides, orcs e kobolds são intensamente odiados por este povo, atacados assim que são vistos! Centauros são neutros com relação a halflings.

Quando aventureiros encontram centauros, normalmente trata-se de grupos de caça. Armados com lanças, cajados, arcos e muitas vezes escudos (mas raramente armaduras), estes bandos percorrem os limites de seu território para caçar comida ou espantar monstros que possam ameaçar a tribo. Os maiores inimigos naturais dos centauros são os kobolds; esses monstros pequenos e covardes atacam as fêmeas e filhotes, roubam tesouros e se escondem em lugares de difícil acesso, onde os centauros não podem ir.

Centauros vivem em extrema harmonia com a natureza, fazendo tudo para preservar as áreas onde moram. Eles não caçam ou pescam em demasia, e nem durante o período reprodutivo de cada animal. A tribos maiores praticam a agricultura, e algumas chegam a comercializar alimentos e peças de artesanato com elfos, humanos e anões.

Sendo parte cavalos, centauros têm problemas para se deslocar em certos tipos de terreno. Obviamente, são incapazes de escalar; diante de barrancos, muros ou escadas verticais, precisam ser içados ou levitados por seus companheiros. Além disso, muitos centauros sofrem de acrofobia (medo de altura).

Eles podem possuir essa Fobia como uma Desvantagem de- 1 ponto, sem que isso conte " em seu limite total de Desvantagens.

Além de não poderem escalar, centauros também não podem entrar em túneis muito estreitos, como aqueles utlizados por halflings e kobolds. Estes últimos, aliás, são os piores inimigos da raça: apesar de pequenos e covardes, eles assaltam aldeias durante a noite ou fazem emboscadas para depois se esconder em seus covis, sem que os centauros consigam persegui-los.

Um centauro JAMAIS aceita ser cavalgado. Ele só fará isso para ajudar um personagem que esteja ligado a ele de alguma forma (como um Aliado, Parceiro, Protegido Indefeso...).

Centauro Caçador: F1 -3, H1 -2, R1 -3, A0-1, PdF1 Centauro, Sobrevivência

Centauro Líder: F2-4, H2-3, R2-3, AO-1, PdF1-2, Centauro, Sobrevivência, Energia Extra 1

Centauro Xamã: F0-2, H1-2, R1-3, A0-1, PdF0, Clericato, Medicina, Sobrevivência, Arcano

Centauro (2 pontos): personagens jogadores podem ser centauros. Esta Vantagem Única oferece F+l para tarefas envolvendo a parte inferior do corpo; H + l para corridas, fugas e perseguições; permite fazer dois ataques por rodada com os cascos (FA=F+ld) em vez de seu ataque normal; e Modelo Especial.

Energia Extra 1: centauros líderes podem

gastar um turno e 2 Pontos de Magia para recobrar todos os seus Pontos de Vida, mas apenas quando estão Perto da Morte.

Perícia Sobrevivência: centauros líderes e xamãs dispensam testes para Tarefas Fáceis, fazem testes de H+1 para Tarefas Médias, e H-2 para Tarefas Difíceis envolvendo sobrevivência.

Perícia Medicina: centauros xamãs dispensam testes -para Tarefas Fáceis, fazem testes de H + 1 para Tarefas Médias, e H-2 para Tarefas Difíceis envolvendo medicina. " Um Teste Médio permite restaurar 1 PV em um personagem, e também recobrar personagens que estejam com 0 PVs.

Centopéia Gigante

"Você é minha! Só minha!"

— Taísa, caçadora

Esta monstruosidade atinge mais de oito metros de comprimento, medindo até 1 m de largura e 30cm de altura — mas a maioria dos espécimes tem apenas metade desse tamanho. Está sempre faminta e ataca qualquer coisa que esteja à vista. É uma criatura solitária, frequentando lugares escondidos como florestas, selvas, pântanos, cavernas e vales profundos — qualquer lugar longe da luz do sol. Algumas espécies são ativas dia e noite. Sua mordida causa dano por Força e injeta veneno: a vítima deve fazer um teste de R-2, ou sofre mais 1d pontos de dano e, caso sobreviva, recebe um redutor de -1 em todos os seus testes pelas próximas 1 d horas (em caso de sucesso no teste, o redutor de –1 dura apenas 3d minutos).

Lutar com uma centopéia-gigante faz parte do rito de passagem das dragoas-caçadoras de Galrasia e outras sociedades tribais: apenas após matar uma delas sozinha um caçador é considerado adulto.

Centopéia-Gigante: F2-3, H2-3, R2, A1, PdF0

Chuul

Como um inseto gigante ou um crustáceo monstruoso, a criatura se levanta do lago tranqüilo, com tenazes estalando furiosamente enquanto a luz das tochas reflete em sua carapaça mosqueada. Seus pequenos olhos escuros e famintos observam o grupo e os tentáculos projetando-se de sua boca se retorcem com nervosismo conforme ele emerge da água.

— Burquem Bardo contador de Histórias

Um chuul é uma horripilante mistura de crustáceo, inseto e serpente, uma abominação que espreita total ou parcialmente submersa, aguardando uma presa inteligente para devorar.

Embora sejam anfíbios, os chuuls não são bons nadadores, e preferem ficar em terra firme ou em águas rasas quando atacam. Eles adoram caçar o povo-lagarto.

Sabe-se que os chuuls colecionam troféus retirados de suas vítimas. Ainda que sejam incapazes de usar armas e outros equipamentos, os chuuls guardam esses itens em suas tocas. Quando a vítima não possui nada de interessante, eles guardam seu crânio.

Apesar da maioria viver em selvas e pântanos, alguns chuuls se adaptaram à vida subterrânea, caçando nas proximidades de lagos e rios. Esta variedade subterrânea se alimenta de trogloditas e drow incautos. Algumas vezes, os chuuls podem ser escravizados por um beholder ou devorador de mentes. A criatura tem 2,4 m de comprimento e pesa 325 kg.

Chuul: F4, H2, R3, A3, PdF0, Infravisão, Invulnerabilidade (Químico)

Constrição: Caso o ataque de agarrar seja bem-sucedido (FA= F+H +1 d), ele passa a provocar dano automático nos turnos seguintes, e a vítima é considerada Indefesa. Uma vítima aprisionada só consegue atacar se antes passar em um teste de Força, e mesmo assim só pode usar armas pequenas como adagas e espadas curtas (com uma Força máxima de F1 ou FA=1+H+1d). Ataques feitos por outros personagens provocam, na vítima, metade do dano que causam ao Constritor.

Paralisia: Qualquer criatura que for atingida pela manobra Constrição do chuul e falhar em um teste de R, fica 1d rodadas paralisado.

Combate: Um chuul prefere aguardar próximo às margens, submerso em águas escuras, até ouvir uma presa se aproximando (seja dentro ou fora da água), e então atacar de surpresa.

O chuul agarra e esmaga seus adversários com suas garras, e então tenta arrastá-los até seus tentáculos. Ele sempre tentará manter uma garra livre, portanto se estiver enfrentando um grande número de adversários, soltará os oponentes paralisados ou mortos sem devorá-los e continuará a agarrar, esmagar e paralisar os demais.

Cocatriz

"Ovos?! Quer nos contratar para pegar OVOS?! Vá procurar um galinheiro!"

— Liramara, aventureira mercenária

Este pequeno monstro mágico tem o aspecto de um galo com uma cauda (às vezes duas ou três) de serpente ou lagarto. Pode ser encontrado em florestas e cavernas, onde se alimenta de insetos e pequenos répteis. Não voa.

Embora não pareça muito perigoso à primeira vista, o cocatriz tem o temido poder mágico de petrificar suas vítimas: sempre que acerta um ataque com o bico, além de causar dano (apenas 1 ponto), a vítima deve ser bem sucedida em um teste de R-1. Falha significa que ela foi transformada em pedra, como na magia Petrificação. Esse poder não consome Pontos de Magia da criatura, e funciona apenas com criaturas vivas.

Cocatrizes se organizam em haréns formados por um macho e 1 d-2 fêmeas (estas não têm o poder de petrificação), cada uma responsável por um ninho contendo 1-2 ovos.

Ovos de cocatriz são ingredientes mágicos, equivalendo a 2 PEs cada para esse propósito. O

macho ataca ferozmente qualquer criatura que invada seu território.

Cocatriz: F0, H 1-3, R0-1, A0, PdF0

Cocatriz-Imperador: alguns aventureiros relatam ter encontrado uma versão gigante do cocatriz, medindo quase três metros de comprimento. Aparentemente a criatura comanda e protege várias famílias de cocatrizes normais — ela pode surgir acompanhada por 1d + 2 machos de tamanho normal. F2, H4, R2, A1, PdF0, Tem a mesma bicada petrificante, mas a vítima faz um teste de R-3 para resistir.

Corcel das Trevas

“Ja não bastava mortos vivos normais agora aparecem cavalos”

— Taliran Meia-Noite, clérigo

Esta criatura tem o aspecto de um grande cavalo negro com olhos vermelhos e brilhantes, mas na verdade é um morto-vivo poderoso — uma criação da Deusa das Trevas para ser oferecida como montaria aos seus mais devotados servos. Vampiros, liches e clérigos das trevas às vezes podem ser vistos cavalgando um destes.

O corcel das trevas tem quase todos os poderes e fraquezas comuns aos mortos-vivos: é imune a todos os venenos, doenças, magias ou poderes que afetam a mente, e quaisquer outras coisas que só funcionem contra criaturas vivas. Não pode ser curado com magias, poções ou outros itens mágicos de cura (que lhe causam dano em vez de curar). Só recupera PVs com descanso ou a magia Cura para os Mortos, e nunca pode ser ressuscitado.

Uma diferença importante é que o corcel das trevas jamais é afetado por Controle ou Esconjuro de Mortos- Vivos. Ele estará sob total controle de seu dono, seguindo as regras da Ligação Natural: quando juntos, podem partilhar suas Características mais altas e Vantagens — e um sempre saberá em que direção e distância pode encontrar o outro.

A velocidade de viagem normal do corcel é igual à de um cavalo de montaria (cerca de 10km/h). Como ele nunca precisa comer, beber ou descansar, pode percorrer 1 Ookm por dia — ou até 200km/dia em voo. Em combate, seus cascos podem fazer dois ataques por turno (FA=F+H +1d-1).

Corcel das Trevas: F2, H2, R3, A1, PdF0

Aceleração: o corcel das trevas recebe H+1 para esquivas, fugas, perseguições e para determinar sua velocidade máxima. Também podem mudar a distância de combate corpo-a-corpo para ataque à distância sem gastar nenhum turno. Usar esta Vantagem em combate consome 1 Ponto de Magia.

Vôo: voando, o corcel das trevas tem velocidade normal de 40km/h e velocidade máxima de 40m/s. -

Ligação Natural: o corcel tem uma ligação poderosa com aquele a quem foi entregue pela Deusa das Trevas. Ambos podem se comunicar telepaticamente se estiverem dentro -do alcance visual. Fora de vista, podem perceber emoções gerais e sempre sabem em que direção e distância o outro está. Caso um dos parceiros morra, o outro sofre redutor “de -1 em todas as suas Características durante as 3d semanas seguintes.

Couatl

“A guerra ainda não terminou!”

— Rerma, clérigo do deus do Sol

O couatl é uma enorme serpente emplumada e alada, que habita os pontos mais distantes do Deserto. Alguns estudiosos suspeitam que elas sejam, de alguma forma, aparentadas aos dragões.

As couatls ao sol são multicoloridas, com todas as cores do arco-íris, e ja as couatls-noite são totalmente negras. Elas são, respectivamente, imunes a ataques normais ou mágicos baseados em luz ou trevas.

Atualmente as couatls vivem em pirâmides e templos muito antigos. Todas são extremamente inteligentes, e capazes de falar qualquer idioma. **Couatl:** F6, H2, R5, A5, PdF3 (Fogo ou Eletraicidade)

Energia Extra 2: coutais podem gastar um turno e 2 Pontos de Magia para recobrartodos os seus Pontos de Vida.

Vôo: voando, o coutai tem velocidade normal de 40km/h e velocidade máxima de 20m/s.

Imortal: quando destruído, um coutai será recriado por sua divindade em alguns dias ou semanas.

Telepatia: coutais podem tentar ler a mente de alguém que consigam ver. A vítima tem direito a um testí de Resistência para evitar. Em combate, o coutai gasta 1 PM para cada utilização.

Invulnerabilidade: um coutal-sol é imune a ataque: baseados em eletricidade e Magia Branca, enquanto um coutal-noite é imune a ataques baseados em fogo e Magia Negra. Eles também não podem ser afetados por magias que tenham esses Caminhos como exigência.

Constritor

Uma criatura se aninha nas sombras, próxima do teto, num canto do aposento. Seu corpo lembra o de um halfling pelado, com pele manchada, mas seus membros são incrivelmente esguios e compridos. Ele sibila, revelando grandes e afiados, um instante antes de um de seus braços se projetar como um chicote.

— Burquem Bardo contador de Histórias

Estes pequenos predadores cruéis espreitam nos subterrâneos, agarrando qualquer presa que avistarem nas proximidades.

O crânio, a coluna vertebral e a caixa torácica de um constritor são ósseos, mas seus membros na realidade são tentáculos com múltiplas articulações cartilaginosas. Por isso, ele parece ter pernas arqueadas, e seus movimentos são estranhamente peculiares e fluidos. Seus pés e mãos possuem ventosas que o ajudam a se agarrar a praticamente qualquer superfície. A criatura pesa cerca de 17 kg.

Os constritores falam o idioma subterrâneo.

Constritor: F2, H2, R3, A1, PdF0. Aceleração, Infravisão.

Constrição: Caso o ataque de agarrar seja bem-sucedido (FA= F+H +1 d), ele passa a provocar dano automático nos turnos seguintes, e a vítima é considerada Indefesa. Uma vítima aprisionada só consegue atacar se antes passar em um teste de Força, e mesmo assim só pode usar armas pequenas como adagas e espadas curtas (com uma Força máxima de F1 ou FA=1+H+1d). Ataques feitos por outros personagens provocam, na vítima, metade do dano que causam ao Constritor.

Combate: Os constritores preferem se empoleirar próximos ao teto, em intersecções de túneis, arcos e vãos de escadas, de onde se esticam para agarrar suas vítimas.

Os constritores atacam criaturas de qualquer tamanho, mas preferem presas solitárias pequenas ou maiores. Quando estão famintos, podem atacar um grupo, mas aguardarão para agarrar a última criatura que passar.

Os constritores são gananciosos. Os grupos mais perspicazes (que perceberem a criatura antes atacar) podem tentar suborná-la com comida e questioná-la sobre a área.

Cria Vampírica

Esta criatura de aspectos ferinos literalmente exala o mal. Sua indumentária de origem nobre está totalmente gasta e destruída. Sua boca vermelha e escura ostenta um par de caninos ferozes.

— Toni Guerra, Treinador de Heróis

As crias vampíricas são mortos-vivos criados a partir de mortais assassinados por vampiros. Assim como seus criadores, as crias permanecem confinadas a seus caixões e ao solo de seus túmulos.

Estes mortos-vivos conservam a mesma aparência que tinham em vida, embora suas feições sejam mais ferinas e malignas e seu olhar lembre os predadores noturnos.

As crias vampíricas falam o idioma comum.

Cria Vampírica: F1-2, H0-2, R1-2, A0-2, PdF0-1,Infravisão, Regeneração.

Drenar Vida: Cada criatura que for atingida pelas pancadas do monstro (FA do monstro superar a FD do Alvo), deve fazer um teste de R, falha perde 1 ponto temporário de R, e o monstro ganha 5 PVs temporários Extras.

Forma de Névoa: pode se transformar em névoa. Nessa forma ele pode flutuar (Vôo com H1) e é incorpóreo.

Patas de Aranha: A criatura pode escalar superfícies como se fosse uma aranha. Nessa escalada o monstro tem seu deslocamento diminuído pela metadade.

Morto-Vivo: são imunes a todos os venenos, doenças, magias que afetam a mente e quaisquer outras que só funcionem com criaturas vivas. Eles podem ser afetados por magias como Controle ou Esconjuro de Mortos-Vivos. Não podem ser curados com Medicina, nem com magias, poções e outros itens mágicos de cura (usadas contra eles, causam dano em vez de curar). Só podem recuperar PVs com descanso ou com a magia Cura para os Mortos. Nunca podem ser ressuscitados, exceto com um Desejo. Enxergam no escuro e nunca precisam de sono, mas podem repousar para recuperar PVs e PMs.

Fraquezas das Crias Vampíricas: As crias vampíricas são vulneráveis a todos os ataques capazes de repelir e matar vampiros. Para obter detalhes, consulte Vampiro.

Combate: As criaturas utilizam sua força sobre-humana para confrontar os mortais: eles esmagam seus oponentes com golpes poderosos e arremessam-nos

contra rochas ou paredes. Eles também se valem em pontos vulneráveis.

Crocodilos

"Opa!"

— Baitazar, ladrão aventureiro

Crocodilos são répteis predadores aquáticos que, confiam no elemento surpresa para apanhar suas vítimas — em geral animais herbívoros que se aproximam para beber água.

Em seu ambiente, são muito difíceis de serem vistos; notar sua aproximação exige um teste de H-3 (ou, para aqueles que possuem Sentidos Especiais, um teste normal de Habilidade).

O mesmo teste é necessário para notar um crocodilo em terra, se ele estiver imóvel, pois são incrivelmente parecidos com um velho tronco de árvore. Caso não sejam notados, conseguem atacar de surpresa.

Crocodilo do Pântano: a espécie mais comum, vive em pântanos e rios lentos por todo o continente artoniano. Em geral não ultrapassa 2m, mas alguns exemplares atingem até 7m. F1-3, H0, R1-3, Al-2, PdF0, Arena (água).

Crocodilo Marinho: muito maior que o crocodilo do pântano, é encontrado apenas nas áreas costeiras de Lamnor. Pode atingir até 10m de comprimento. F3-4, H0, R2-4, A1, PdF0, Arena (água).

Fobossuco: um monstruoso crocodilo pré-histórico. Atinge mais de 15m de comprimento. F5-8, H0, R6-10, A2, PdF0, Arena (água).

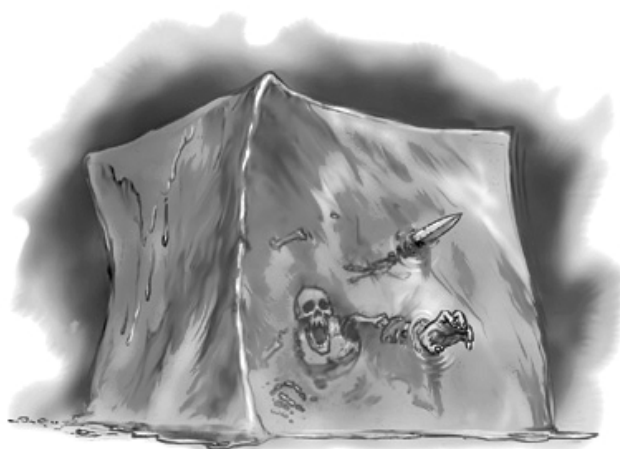
Arena: todos os crocodilos têm Arena (água), recebendo H + 2 nesse ambiente.

Fora d'água são lentos, preferindo a fuga e atacando apenas quando provocados.

Cubo Gelatinoso

"Isso qui eu chamu de abraço de tirar o fôlego, né, xéfi?!"

— Talo , escudeiro

O cubo Gelatinoso é um tipo de lesma gigante predadora, que atinge até 5m de comprimento. Pode mudar de cor e ficar quase invisível quando rasteja por

masmorras abandonadas. Grudado no teto, espera que vítimas passem por baixo para se deixar cair, matando-as sufocadas; ou se estende sobre o chão, esperando que alguém pise sobre ela para atacar, ou ainda as maiores cobrindo todo um corredor.

Sua forma geralmente é quadrada, porque sua forma se adapta aos corredores onde percorre.

Ataque Asfixiante: Ao cair ou se erguer, ou engolfar sua vítima, o ataque do Limo Gelatinoso sempre considera a vítima Indefesa — mesmo que esta perceba o monstro, não poderá se defender adequadamente caso esteja na área ameaçada. O monstro se fecha com força à volta da vítima, tentando sufocá-la (FA=F + H+1 d). Uma vítima aprisionada só consegue atacar se antes passar em um teste de Força, e mesmo assim só pode usar armas pequenas como adagas e espadas curtas (com uma Força máxima de F1 ou FA=1+H+1d). Ataques feitos por outros personagens provocam, na vítima, metade do dano que causam ao monstro.

Ataque Paralisante: Ao fazer um ataque paralisante (FA=F0+ H0+ 1d), se o monstro vence a FD da vítima, esta não sofre dano, mas deve ser bem-sucedida em um teste de Resistência. Se falhar, fica paralisada. A duração da paralisia depende de quantos PMs o monstro gastou (em geral ela gasta o máximo possível; 4 PMS para 2 rodadas). O monstro tentará paralisar a vítima com ataque paralisante antes que ela consiga se soltar. Se falhar, em geral tentará fugir.

Cubo Gelatinoso: F1, H0, R5, A0, PdF0 Sentidos Especiais (Oufato Aguçado, Radar) Vulnerabilidade (Calor/Fogo).

Demônio

Os demônios são uma raça de criaturas nativas do abismo, um reino de mal infindável. Eles são a personificação da ferocidade e atacam qualquer criatura por simples prazer – até mesmo outros demônios. Eles gostam de aterrorizar suas vítimas antes de matá-las e muitas vezes devoram os cadáveres. Vários demônios, insatisfeitos com sua própria perversidade, divertem-se seduzindo os humanos a se tornar tão depravados quanto eles.

— Toni Guerra, Treinador de Heróis

A maioria dos demônios pertence a uma raça (e subtipo) conhecido como tanar'ri. Os tana'ri são o maior

e mais diverso grupo de demônios, mestres supremos do abismo.

Invocar Demônio: Uma vez por dia um demônio pode tentar invocar outro Demôniocom 40% de chance de sucesso (pra simplificar pode ser 2 chances em 1d6).

Todo o Demônio tem a habilidade de invocar outro ser da mesma espécie.

Babau: F1-2, H1, R1, A1-2, PdF0, Demônio (Infravisão; Faro aguçado; Ver o Invisível; Invulnerabilidade: Fogo; Teleportação Planar; Ma Fama; Maldição; Vulnerabilidade: Elétrico e Sônico), Ataque Multiplo, Infravisão, Ver o Invisível, Resistência à Magia, Telepatia, Teleporte.

Babau: Exalando podridão, este humanóide é recoberto por uma pele negra e coriácea. Atrás de suas orelhas pontiagudas, um grande chifre curvado se projeta na parte posterior do crânio. Uma boca repleta de dentes pontiagudos ocupa metade da cabeça da criatura.

Os babau são assassinos que atacam com ferocidade súbita. Eles são astuciosos e elaboram planos muito detalhados, sempre se assegurando de que não participarão de uma luta justa. Quase todos os lordes demônios possuem diversos babau servindo como espiões e assassinos.

Um babau tem cerca de 1,8 m e pesa em torno de 70 kg.

Muco protetor: O Monstro tem um Muco protetor cobrindo o corpo que é ácido. Qualquer ataque corpo à corpo realizado contra ele causa 1 PV de dano ao agressor.

Combate: Os babau são sorrateiros e dissimulados. Eles atacam primeiro o adversário mais poderoso, esperando eliminar as verdadeiras ameaças rapidamente e depois brincar com os demais. Ao emboscar seus oponentes, eles aproveitam ao máximo sua combinação de ataques múltiplos e ataques furtivos.

Balor:F7, H6, R7, A7,PdF0, Demônio (Infravisão; Faro aguçado; Ver o Invisível; Invulnerabilidade: Fogo; Teleportação Planar; Ma Fama; Maldição; Vulnerabilidade: Elétrico e Sônico), Armadura Extra (Ferro Frio), Ataque Multiplo, Magia Negra, Resistência à Magia, Telepatia, Teleporte, Vôo.

Balor: Uma aura negra de poder envolve este humanóide enorme, que tem imensas asas de morcego. Chamas violetas dançam sobre sua pele. Em uma

de suas grandes mãos, dotadas de garras, a criatura empunha uma espada que parece ser afiada o bastante para cortar até mesmo o espírito. Na outra mão, traz chicote ardendo em fogo.

Os balor estão entre as maiores e mais terríveis criaturas do submundo. Eles governam exércitos demoníacos como generais. São os mestres por trás de planos para tomar o poder e destruir os inocentes. Mesmo entre sua própria espécie, os balor são temidos e são os responsáveis por motivar seus semelhantes a propagar a miséria e o terror.

Um balor é um humanóide com cerva de 4,5 m de altura. Sua pele normalmente é vermelha escura e ele pesa em torno de 2250 kg.

Arma Mágica: Espada Vorpal +2 (Corte), e Chicote +1 (Fogo) Funciona como membros elásticos.

Espasmos da Morte: Quando Morre um Balor explode causando 10d pontos de dano a qualquer um num raio de 10 metros, 5d em 20m e 2d em 30m.

Corpo em Chamas: Cada criatura que se agarrar ao monstro sofre 1d pontos de dano por turno, um ataque não é considerado como agarrar.

Enredar: O chicote flamejante de um balor é uma arma comprida e flexível, com vários filamentos que terminam em ganchos, agulhas e bolas de ferro.

Fazendo um ataque para isso com o seu chicote (vencendo a FA do alvo), e a criatura falhar em teste de F, o monstro pode arrasta a criatura até o seu corpo em chamas, para escapar somente cortando o chicote causando 20 PVs.

Visão da Verdade: O Monstro nunca pode ser enganado pois sempre sabe quando alquem esta mentindo.

Magias: Conhece as magias Ataque Mágico, Cancelamento de Magia, Detecção de Magia, Força Mágica, Pequenos Desejos, Proteção Mágica, A Loucura de Atavus, Teleportação, tempestade Explosiva e pode conjurá-las mesmo se não tiver os Pré-requisitos.

Combate: Os balor preferem entrar em combate usando suas espadas e chicotes. Caso confrontem uma resistência determinada, quase sempre se teletransportam para longe e conjuram alguns efeitos similares a magia sobre seus oponentes.

Bebilith: F2, H1, R2, A3, PdF0, Demônio

(Infravisão; Faro aguçado; Ver o Invisível; Invulnerabilidade: Fogo; Teleportação Planar; Ma Fama; Maldição; Vulnerabilidade: Elétrico e Sônico), Resistência à Magia, Telepatia.

Bebilith: Uma aranha enorme e deformada salta da escuridão. Suas patas dianteiras terminam em ferrões pontiagudos e gotas de uma gosma nojenta pingam de suas presas.

Os bebilith são demônios aracnídeos enormes e predatórios que caçam outros demônios. Embora suas presas favoritas sejam os tanar'ri, eles não são tão exigentes – perseguirão e atacarão qualquer tipo de ser vivo.

O corpo de um bebilith é do tamanho de um cavalo, com uma envergadura de pernas de mais de 4,2 m e ele pesa mais de 2 toneladas.

Os bebilith não falam, mas compreendem o idioma abissal. Sua telepatia lhes permite comunicar-se silenciosamente entre si.

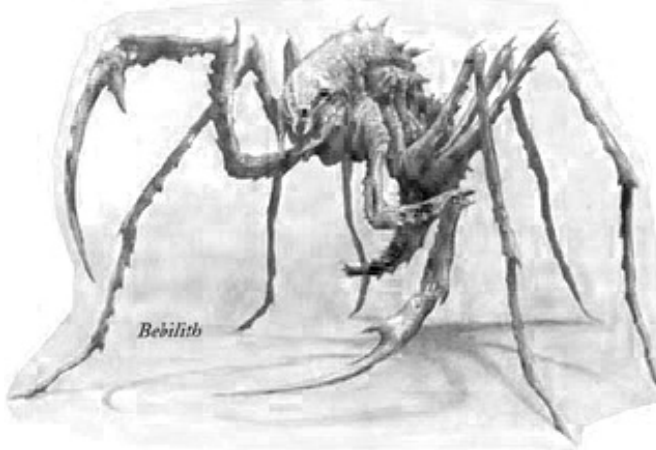
Destruir Armadura: Caso o monstro consiga acertar um ataque com as garras (FA=F+1d), esse ataque não causam nenhum dano contra o alvo, mas suas garras destroiem qualquer escudo ou armadura do alvo. Um ataque bem-sucedido do monstro provoca a perda de 1 ponto de, Armadura.

Peças mágicas (ou uma Armadura Mágica) têm uma chance em seis (1 em 1d) de resistir a esse ataque.

Armadura perdida dessa forma pode ser restaurado mais tarde, com testes da Perícia Mecânica para consertar a armadura lesada (um teste para cada ponto perdido; cada teste consome uma hora; em caso de falha, não são permitidos novos testes para um mesmo personagem). Também é possível contratar um armeiro ou ferreiro profissional para restaurar A, ao custo de 1dx100 + 500 peças de cobre para cada ponto restaurado.

Veneno: Uma vítima da picada, além de sofrer o dano normal pela Força, deve ter sucesso em um teste de Resistência: se falhar, o poderoso veneno digestivo da aranha causa um dano extra de 1d+2 (que ignora FD).

Teia: ao fazer um ataque paralisante (FA=F0+ H0+ 1d), se o bebilith vence a FD da vítima, esta não sofre dano, mas deve ser bem-sucedida em um teste de Resistência. Se falhar, fica paralisada, presa com teia. A duração da paralisia depende de quantos PMs o bebilith gastou (em geral ela gasta o máximo possível).

Combate: Os bebilith atacam qualquer criatura

que encontram. Normalmente, escolhem um único alvo e concentram seus ataques nele, usando suas teias para afastá-lo de seus companheiros. Caso o bebilith seja confrontado por adversários mais capazes, ele tentará morder uma ou mais de suas vítimas e baterá em retirada, permitindo que seu veneno elimine o adversário.

Caçador: F4, H1, R3, A3, PdF4, Demônio (Infravisão; Faro aguçado; Ver o Invisível; Invulnerabilidade: Fogo; Teleportação Planar; Ma Fama; Maldição; Vulnerabilidade: Elétrico e Sônico), Resistência à Magia, Telepatia.

Caçador: A criatura parece uma aranha monstruosa, com o dobro da altura de um humano. Seus membros dianteiros terminam em cutelos enormes. Quando olhos bulbosos, cada um exibindo um fulgor maléfico, se destacam em sua carapaça.

Combate: Os caçadores atacam com as quatro patas, mas seus raios ópticos são muito mais mortíferos. Um caçador é especialista em recuperar objetos perdidos ou desejados, escravos fugitivos e inimigos, trazendo-os para seu mestre. Eles foram criados através de feitiçarias distorcidas para servirem como guerreiros e serviçais de poderosos nobres demoníacos. A maioria dos estudiosos acredita que os caçadores foram construídos à imagem dos bebilith. Os demônios mais poderosos quase sempre usam estes constructos sem mente para executar tarefas abomináveis ou missões que não confiariam aos seus irmãos ardilosos. Um caçador tem o corpo do tamanho de um touro, com pernas que atingem 4,2 m de envergadura, e pesa cerca de 3200 kg.

Raios Óticos: o Caçador tem 4 raios óticos diferentes(PdF) e pode usar 1 tipo por turno. Fogo, Frio, Eletricidade e Petrificação que funciona como a magia de mesmo nome.

Dretch: F1, H0, R1, A0, PdF0, Demônio (Infravisão; Faro aguçado; Ver o Invisível; Invulnerabilidade: Fogo; Teleportação Planar; Ma Fama; Maldição; Vulnerabilidade: Elétrico e Sônico), Resistência à Magia, Telepatia.

Dretch: Esta criatura de aparência humanóide tem um corpo atarracado e roliço, praticamente desprovido de pêlos, carne flácida e uma boca caída, repleta de pequenas persas.

Os dretch são criaturas patéticas, embora perigosas, que passam a maior parte do seu tempo perambulando em turbas ou servindo como soldados rasos nos exércitos dos tanar'ri.

Os dretch não podem falar, mas se comunicam por telepatia.

Combate: Os dretch são lentos, estúpidos e não muito eficazes em combate. Em combates individuais, eles confiam em seus corpos flácidos, que reduz o dano, para permanecerem viços. Em grupos, eles dependem da sua grande quantidade para superar os inimigos e invocam imediatamente outros dretch para melhorar suas chances na batalha. Eles fogem ao menor sinal de adversidade, a não ser que demônios mais poderosos estejam presentes para forçá-los a lutar. Os dretch têm mais medo de seus irmãos tanar'ri que da própria morte.

Glabrezu: F4 H3, R2, A4, PdF0, Demônio (Infravisão; Faro aguçado; Ver o Invisível; Invulnerabilidade: Fogo; Teleportação Planar; Ma Fama; Maldição; Vulnerabilidade: Elétrico e Sônico), Magia Negra, Resistência à Magia, Telepatia. Manipulação Membros Extras x2.

Glabrezu: Esta criatura tem a altura de um gigante, com corpo largo e musculoso. Seus quatro braços terminam em armas – dois em mãos dotadas de garras e dois em tenazes poderosas. Sua cabeça canina é coroada com chifres, e seu focinho é repleto de presas afiadas. Seus olhos possuem uma qualidade fria, sombria e penetrante, que sugere astúcia e inteligência.

Assim como as súcubos, os levam os mortais à sua ruína, embora prefiram seduzi-los com poder e riquezas no lugar da paixão.

Os glabrezu possuem olhos violeta penetrantes, e a cor da sua pele varia entre o castanho-avermelhado escuro e o negro total. Um glabrezu tem cerca de 4,5 m de altura e pesa em torno de 2750 kg.

Visão da Verdade: O Monstro nunca pode ser enganado pois sempre sabe quando alquem esta mentindo.

Magias: Conhece as magias *Ataque Mágico, Cancelamento de Magia, Detecção de Magia, Força Mágica, Pequenos Desejos, Proteção Mágica, A Loucura de Atavus, Teleportação, tempestade Explosiva* e pode conjurá-las mesmo se não tiver os Pré-requisitos.

Combate: Os glabrezu preferem o subterfúgio ao combate, mas caso suas tentativas de seduzir ou

enganar fracassem, esses demônios enormes atacarão com fervor. Eles utilizam sua habilidade de confusão seguido de ataques corpo a corpo, na esperança de aniquilar os inimigos feridos com martelo do caos ou nuvem profana (habilidades que os glabrezu utilizam em combate).

Hezrou: F3 H2, R2, A2, PdF0, Demônio (Infravisão; Faro aguçado; Ver o Invisível; Invulnerabilidade: Fogo; Teleportação Planar; Ma Fama; Maldição; Vulnerabilidade: Elétrico e Sônico), Resistência à Magia, Telepatia.

Hezrou: Esta criatura parece uma enorme rã, vagamente humanóide, com braços no lugar das patas dianteiras, Sua boca larga tem diversas fileiras de dentes rombudos e poderosos, e espinhos compridos se enfileiram ao longo de suas costas.

Os hezrou são os sargentos demoníacos que supervisionam a formação de exércitos e comandam as unidades durante a batalha. Eles não possuem os instintos perspicazes dos demônios mais poderosos, mas são quase imbatíveis quando estão em combate.

Mal Cheiro: O monstro produz um líquido que força todos exeto outros demônios em um raio de 3m a realizarem um teste de R-1 falha ficam enjoados enquanto lutam com o monstro e recebem uma penalidade na FA e FD de -1.

Combate: Os hezrou apreciam o combate corporal ainda mais que os vrock. Eles avançam rapidamente para o coração das hostes inimigas, para que seu mau-cheiro incomode os adversários o quanto antes.

Marilith: F4 H3, R2, A2, PdF0, Demônio (Infravisão; Faro aguçado; Ver o Invisível; Invulnerabilidade: Fogo; Teleportação Planar; Ma Fama; Maldição; Vulnerabilidade: Elétrico e Sônico), Magia Negra, Resistência à Magia, Telepatia, Membros Extras x4.

Marilith: Esta grande entidade alienígena parece uma atraente humana do sexo feminino com seis braços – pelo menos da cabeça até a cintura. Dali por diante, a criatura tem o corpo de uma enorme serpente com escamas esverdeadas.

As marilith são generais e comandantes táticos

e geralmente rivalizam os balor em brilhantismo e astúcia. Algumas também servem como tenentes-em-chefe para a realeza suprema dos demônios.

Uma marilith normalmente empunha uma espada longa em cada uma de suas seis mãos e usa diversas pulseiras e jóias.

A criatura possui cerca de 2,7 m de altura, mede aproximadamente 6 m da cabeça à ponta da cauda, e pesa quase duas toneladas.

Visão da Verdade: O Monstro nunca pode ser enganado pois sempre sabe quando alquem esta mentindo.

Magias: Conhece as magias *Ataque Mágico, Cancelamento de Magia, Detecção de Magia, Força Mágica, Pequenos Desejos, Proteção Mágica, A Loucura de Atavus, Teleportação, tempestade Explosiva* e pode conjurá-las mesmo se não tiver os Pré-requisitos.

Constrição: Caso o monstro consiga acertar um ataque de agarrar seja bem-sucedido (FA= F+H +1 d), ela passa a provocar dano automático nos turnos seguintes, e a vítima é considerada Indefesa.

Uma vítima aprisionada só consegue atacar se antes passar em um teste de Força, e mesmo assim só pode usar armas pequenas como adagas e espadas curtas (com uma Força máxima de F1 ou FA=1+H+1d). Ataques feitos por outros personagens provocam, na vítima, metade do dano que causam ao monstro.

Combate: Embora as marilith prefiram estratégias grandiosas e táticas de guerra, elas também apreciam muito o combate físico e nunca recusam uma oportunidade de lutar. Cada um dos seis braços da criatura é capaz de empunhar uma arma e ela desfere três ataques adicionais com a arma da sua mão primária. Entretanto, é muito raro que uma matilith mergulhe no combate precipitadamente, pois elas preferem aguardar e analisar a situação antes. Elas sempre procuram obter a maior vantagem possível do terreno, dos obstáculos e de quaisquer fraquezas ou vulnerabilidades dos oponentes.

Nalfeshnee: F6, H5, R7, A7,PdF3, Demônio (Infravisão; Faro aguçado; Ver o Invisível; Invulnerabilidade: Fogo; Teleportação Planar; Ma Fama; Maldição; Vulnerabilidade: Elétrico e Sônico), Magia Negra, Resistência à Magia, Telepatia, Ataque Especial Área.

Nalfeshnee: Esta criatura é uma grotesca mistura de um gorila e de um javali corpulento. Ele se apóia nas patas traseiras, erguendo-se com o triplo da altura de um ser humano. Ele possui um par de asas emplumadas que parecem ridiculamente pequenas comparadas ao restante de seu corpo.

Estes demônios enormes aguardam a chegada de almas condenadas ao abismo, onde poderão julgá-las. Naturalmente, os nalfeshnee aguardam ansiosamente pela chance de iniciar a punição tenham asas muito pequenas. Um nalfeshnee tem mais de 6 m de altura e pesa 4000 kg.

Visão da Verdade: O Monstro nunca pode ser enganado pois sempre sabe quando alquem esta mentindo.

Magias: Conhece as magias Ataque Mágico, Cancelamento de Magia, Detecção de Magia, Força Mágica, Pequenos Desejos, Proteção Mágica, A Loucura de Atavus, Teleportação, tempestade Explosiva e pode conjurá-las mesmo se não tiver os Pré-requisitos.

Combate: Enquanto cumprem seus deveres no submundo, os nalfeshnee normalmente encaram o combate como algo indigno. No entanto, quando surge a oportunidade, eles sucumbem à sede de sangue e lutam de forma irrefreável. Eles preferem incapacitar os adversários com suas habilidades de destruição e chaciná-los enquanto estão incapazes de reagir.

Quasit: F0 H4, R1, A1, PdF0, Demônio (Infravisão; Faro aguçado; Ver o Invisível; Invulnerabilidade: Fogo; Teleportação Planar; Ma Fama; Maldição; Vulnerabilidade: Elétrico e Sônico), Resistência à Magia, Vôo, Invisibilidade, Modelo Especial (Muito pequena).

Quasit: Uma criatura miúda com a forma de um humanóide com chifres pontudos e asas de morcego paira nas proximidades. Suas mãos e pés são longos e esguios, com dedos compridos terminados em garras. Verrugas ou pústulas recobrem sua pele esverdeada.

Os quasit são demônios ardilosos do abismo, que freqüentemente servem a magos caóticos e maus como conselheiros e espiões.

Em sua forma natural, os quasit medem 45 cm de altura e pesam 4 quilos. Os quasit falam os idiomas comum e abissal.

Veneno: Com suas garras, além de sofrer o dano normal pela Força, deve ter sucesso em um teste de Resistência: se falhar, o poderoso veneno debilitante causa um dano direto a Resistência do alvo, retirando 1d-2 pontos de resistência temporários.

Alterar Forma: quasit usam sua magia de transformação para ocultar sua aparência maligna, geralmente se disfarçando de algo inofensivo, como belas mulheres, velhinhas indefesas, crianças...

Combate: Embora os quasit tenham tanta sede de poder e vitória como todos os outros demônios, em sua essência eles são covardes. Normalmente, atacam com emboscada, usando sua capacidade de mudar de forma e conjurando invisibilidade para se aproximarem e depois fugir. Durante a retirada, eles usam a habilidade causar medo para retardar a perseguição.

Súcubo: F0 H2, R1, A0, PdF0, Demônio (Infravisão; Faro aguçado; Ver o Invisível; Invulnerabilidade: Fogo; Teleportação Planar; Ma Fama; Maldição; Vulnerabilidade: Elétrico e Sônico), Magia Negra, Resistência à Magia, Telepatia, Vôo.

Súcubo: A criatura é deslumbrante, escultural e extraordinariamente bela, com uma pele impecável e cabelos negros. Seu aspecto tentador também possui um lado estranho: grandes asas de morcego se projetam de suas costas, e seus olhos brilham com um desejo sinistro.

As súcubos são os mais belos demônios tanar'ri (talvez entre toda a espécie) e vivem para seduzir os mortais. Uma súcubo tem 1,8 m de altura em sua forma natural e pesa cerca de 63 kg.

Drenar Energia: Através de atos de sedução as sucubos drenam a energias dos motais que encontram cada beijo de uma Sucubo suga 1d PVs do alvo e ao receber um beijo de uma sucubo o alvo tem que ser bem sucessdido em um teste de R para evitar pedir outro.

Alterar Forma: Um Súcubo usa sua magia de transformação para ocultar sua aparência maligna, geralmente se disfarçando de algo inofensivo, como belas mulheres, velhinhas indefesas, crianças...

Magias: Conhece as magias Ataque Mágico, Cancelamento de Magia, Detecção de Magia, Força Mágica, Pequenos Desejos, Proteção Mágica, A Loucura de Atavus, Teleportação, tempestade Explosiva e pode conjurá-las mesmo se não tiver os Pré-requisitos.

Combate: As súcubos não são guerreiras e evitam o combate sempre que possível. Caso sejam forçadas a lutar, podem atacar com suas garras, mas preferem voltar seus inimigos uns contra os outros. Elas usam sua habilidade de metamorfose para assumir um aspecto humano, e podem manter esse disfarce indefinidamente. Sua tática preferida ao lidar com heróis é fingir amizade e criar uma oportunidade de ficar a sós com um deles, quando consumirá sua vida através de um beijo. As súcubos não hesitam um assumir o papel de uma donzela em perigo quando são encontradas numa masmorra.

Vrock: F1 H3, R2, A2, PdF0, Demônio (Infravisão; Faro aguçado; Ver o Invisível; Invulnerabilidade: Fogo; Teleportação Planar; Ma Fama; Maldição; Vulnerabilidade: Elétrico e Sônico), Resistência à Magia, Telepatia, Vôo, Ataque especial Área.

Vrock: Esta criatura se parece com o cruzamento entre um humanóide grande e um abutre. Ele possui membros fortes e vigorosos, cobertos por pequenas penas acinzentadas, um pescoço comprido, a cabeça de um urubu e largas asas emplumadas.

Os vrock prestam serviços como guardas para os demônios mais poderosos e como tropas de assalto voadoras nas guerras abissais.

Um vrock tem cerca de 2,4 m de altura e pesa em torno de 250 kg.

Silvo: Gastando 5 PMs um vrock emite um silvo apavorante e todos que falharem em um teste de R ficam apavorados e perdem a sua Habilidade na FD na próxima rodada.

Combate: Os vrock são guerreiros maldosos que gostam de mergulhar sobre seus inimigos e causar a máxima quantidade de dano possível. Eles costumam pavonear-se durante as batalhas, subindo alto e atacando com as garras das patas. Apesar de sua vantagem em termos de mobilidade, seu profundo amor pelo combate muitas vezes essas criaturas a enfrentar inimigos mais poderosos.

Demônio da Lama

"Yack! E eu ACABEI de tomar meu banho!"

— Nilmarim, maga elfa

Os demônios da lama se formam em pântanos ou lamaçais onde uma criatura de natureza altamente mágica tenha morrido — como um dragão, por exemplo. Eles permanecem imersos na lama, impossíveis de detectar ou ferir, atacando apenas quando alguém se aproxima de seu "território".

Cada demônio tem a forma de um grande humanóide (entre 2,5m e 3m de altura). Eles aparecem em bandos de 2d indivíduos. Lentos, em combate eles atacam uma vez por turno (dano por Força), nunca ganham a iniciativa e nunca conseguem se esquivar. Não podem ser feridos por armas cortantes ou perfurantes, mágicas ou não. Podem, com um movimento brusco do braço, disparar bolas de lama que causam dano por contusão ou imobilizam o alvo

por alguns instantes.

Sempre que o demónio acerta um ataque com Força, vencendo a FD da vítima, esta deve ser bem-sucedida em um teste de Força; se falhar, fica presa na lama que forma o corpo do monstro. E permitido um novo teste por turno para tentar sair. Se falhar em dois testes seguidos, a vítima é sugada para dentro do monstro e começa a sufocar Ataques feitos por outros personagens provocam, na vítima, metade do dano que causam ao monstro.

Os demónios jamais podem ser completamente destruídos; derrotados, eles se dissolvem na lama e podem se formar de novo em l d horas. Contra inimigos poderosos, dois ou mais demónios podem se amalgamar entre si e formar uma criatura maior, com bónus de F+1, R+1 e PdF+1 para cada demónio extra além do primeiro.

Demónio da Lama: F3, H2, R4, Al, PdF2

Paralisia: ao fazer um ataque paralisante (FA= PdF + H+ 1d), se o demónio vence a FD da vítima, esta não sofre dano — mas deve ser bem-sucedida em um teste de Resistência. Se falhar, fica paralisada. A duração da paralisia depende de quantos PMs o demónio gastou (em geral ele gasta 1O PMs em cada ataque, para durar 5 rodadas).

Invulnerabilidade: demónios da lama são invulneráveis a ataques baseados em corte e perfuração.

Demônios da Tormenta

"Entrego a vocês as informações mais recentes sobre os demónios capturados ou observados. Leiam com atenção, pois é de vital importância para o nosso trabalho."

— Harlond Gherst, Coordenador-Chefe do Centro de Pesquisas da Tormenta da Academia Arcana

A tempestade mística que vem aterrorizando o mundo de Arton não traz apenas nuvens vermelhas, chuvas de sangue ácido e relâmpagos destruidores. Com a Tormenta chegam também certos tipos de criaturas que só podemos classificar como demónios.

Áreas deTormenta são habitadas—mas não por

criaturas vivas. Pelo menos, não criaturas vivas como conhecemos. Até onde se sabe estes seres macabros existem em muitos tamanhos e formas; os menores percorrem a periferia enquanto os maiores e mais perigosos ficam nas partes mais profundas. Mas não se engane! Até mesmo o menor demónio da Tormenta pode dizimar um grupo de aventureiros inteiro!

Demónios da Tormenta têm aspecto de inseto ou crustáceo; podem ser definidos como homens cobertos com cascas e garras de lagosta — mas suas formas são distorcidas de tal forma que desafiam a sanidade. De fato, talvez a coisa mais assustadora nessas criaturas é que elas podem provocar loucura naqueles que as encontram pela primeira vez — e provavelmente foi isso que despedaçou as mentes de quase todos os sobreviventes de Tamu-ra. Por alguma razão nossa inteligência não consegue aceitar a existência de tais demónios, e então luta para rejeitar aquilo que está vendo. Ver pela primeira vez um ou mais demónios da Tormenta sempre vai trazer efeitos perturbadores.

Todos os demónios da Tormenta têm algumas características em comum; eles são invulneráveis a qualquer dano provocado por ácido, eletricidade ou veneno, normais ou mágicos. Também são imunes a fogo normal e sempre sofrem dano mínimo quando atacados com fogo mágico.

Invulnerabilidade: todos os demónios da Tormenta são invulneráveis a ácido, veneno, eletricidade, fogo normal e qualquer ataque não mágico.

Existem algumas variações, como demónios imunes ao gelo (e vulneráveis ao fogo), mas estes são raros. Talvez nem existam.

Consulte a descrição separada de cada um abaixo.

Castas Lefeu

CASTA UKTRIL: A mais Baixa casta Lefeu é formada de soldados e operários, fisicamente idênticos entre si, criaturas produzidas em massa, que compõe a maior parte das tropas.

Uktril: Tem em média 2m de altura, corpo delgado e carapaça articulada. A cabeça lembra um formiga. Seus braços são desiguais um deles termina em uma mão funcional, enquanto o outro pode ser uma ferramenta ou arma conforme a função da criatura.

Pode realizar dois ataques por turno (FA=F + H + 1d com a pinça; FA=F+1 d com a garra). Tem todas as imunidades naturais de demônios da Tormenta.

O monstro costuma ser visto em bandos de 3d indivíduos, aparentemente patrulhando as fronteiras de uma área de Tormenta.

Este parece ser o mais fraco dos demónios; é o único que pode ser ferido com armas normais (todas as outras espécies são vulneráveis apenas a magia e armas mágicas).

Uktril: F2-3, H2, R2-4, A3, PdF0

Armadura Extra: o Uktril tem Armadura duas vezes maior (A6) contra fogo mágico.

Invulnerabilidade: o Uktril é invulnerável a ácido, veneno, eletricidade e fogo normal.

Uktril Arqueiros: A distância, estes demónios podem realmente ser confundidos com elfos: são bípedes, delgados, de movimentos ligeiros e parecem segurar arcos. Mas basta um olhar mais atento para descobrir horrores de couraça negra que trazem no braço esquerdo uma estrutura óssea em formato de arco, com a mesma função (em termos de jogo ele possui os mesmos parâmetros que um arco curto). Das costas brotam hastes que eles podem arrancar e disparar como flechas.

A ponta de cada "flecha" tem uma glândula que secreta ácido concentrado, tão poderoso que pode atravessar aço como se fosse papel! Estas flechas ignoram a Armadura do alvo em sua FD, a menos que este tenha Armadura Extra contra químico — neste caso, terá sua FD normal. Invulnerabilidade funciona normalmente. Cada "flecha" atacam com FA=PdF+H + 1d.

Os shimay são vistos em bandos de 2d, em geral dando apoio a grupos de kanatur e dai-kanatur. Eles sempre preferem atacar à distância, lançando chuvas de setas ácidas contra os inimigos. Em combate corporal, fazem apenas um ataque por turno usando o arco como arma (FA=F+H+1d).

Uktril Arqueiro: F2, H4-5, R3, A2, PdF3-6

Armadura Extra: o monstro tem Armadura duas vezes maior (A4) contra fogo mágico.

Tiro Múltiplo: o monstro pode fazer vários ataques no mesmo turno com FA=PdF + H + 1d. Ele precisa gastar 2 Pms para cada alvo (incluindo o primeiro), e pode fazer um número máximo de ataques igual à sua Habilidade.

CASTA GERLUAKK: É formada por guerreiros especializados. A maior parte dos lefeu encontrados e confrontados por aventureiros pertence a essa casta.

Geraktril: Parecem atuar como comandantes dos Uktril e oficiais das legiões lefeu.

Sua Forma lembra um uktril mais avançado, com a mesma aparência aproximada, exceto pelo fato de possuírem três braços, dois deles em um mesmo lado do corpo, terminando em pinças terríveis. São maiores atingindo três metros ou mais de altura.

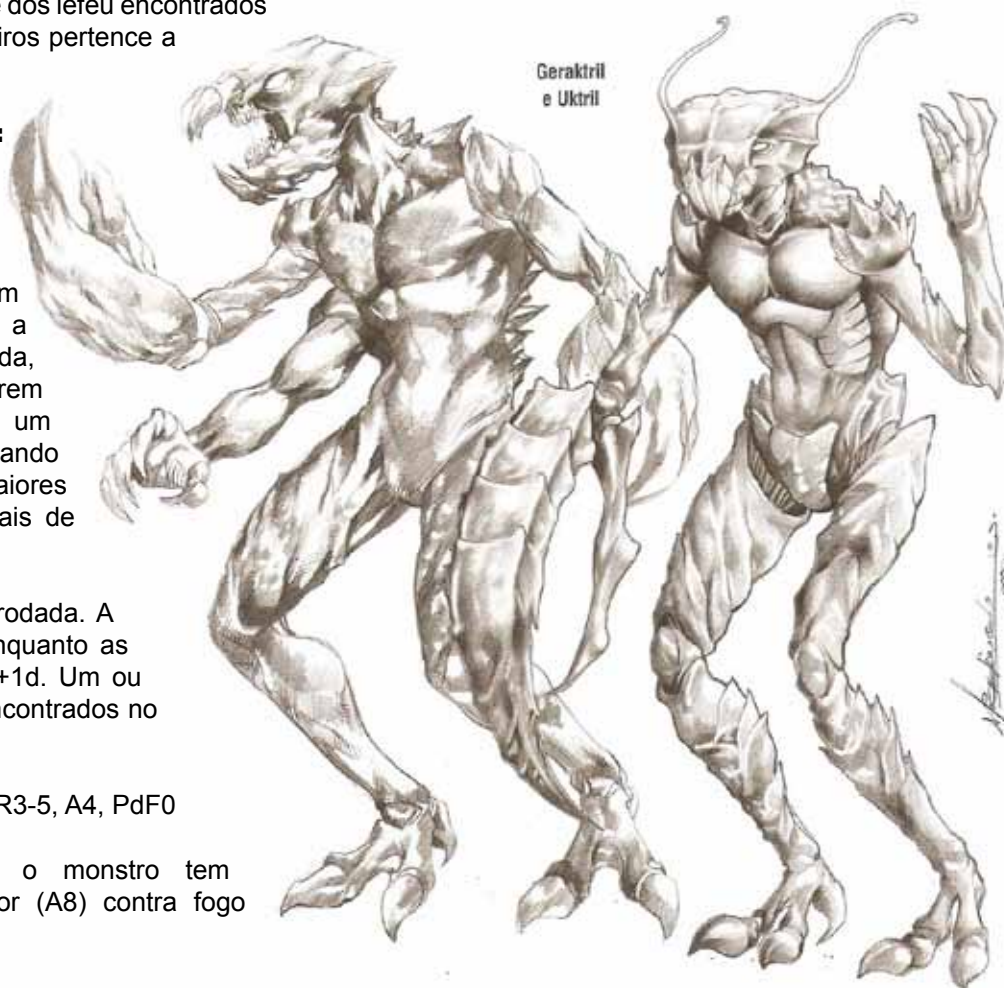
Faz três ataques por rodada. A garra tem FA=F+H + 1d, enquanto as duas pinças atacam com F+1d. Um ou mais deles costumam ser encontrados no comando de 4d Uktril.

Geraktril: F3-4, H3, R3-5, A4, PdF0

Armadura Extra: o monstro tem Armadura duas vezes maior (A8) contra fogo mágico.

Hurobakk: São guerreiros de Elite que fornecem suporte e força de ataque, equivalentes a cavalaria pesada de qualquer exército.

Lembram um inseto quadrúpede, com um segundo tronco ereto emergindo do primeiro como um centauro, com quatro braços adicionais e uma cabeça de inseto. Seus braços anteriores tem forma de imensas garras de lagosta. Eles obedecem os geraktril em combate.

Fazem quatro ataques por turno com FA=F+1d,

ou então dois ataques com FA=F+H+1d. As duas garras inferiores, embora fortes, são menores e servem para trabalhos delicados. As maiores, por outro lado, são terríveis: possuem efeito vorpal. Caso a criatura consiga um Crítico ao rolar sua Força de Ataque, e caso a vítima receba qualquer dano, esta deve fazer um teste de Armadura; se falhar, será decapitada, sofrendo morte instantânea. Se tiver sucesso, sofre dano normal.

Veridak e Hurobakk

Este tipo de monstro é raro na periferia das áreas de Tormenta; ele pode ser encontrado apenas em regiões mais profundas, a mais de 1 km da fronteira.

Parecem mais numerosos nas proximidades de prédios e outras estruturas: suspeita-se que sejam simples sentinelas que vigiam e protegem esses lugares — e nesse caso fica difícil imaginar que tipo de monstros pode haver lá dentro...

Hurobakk: F4-6, H4, R5-8, A4, PdF0

Armadura Extra: o monstro tem Armadura duas vezes maior (A8) contra fogo mágico.

Veridak: São batedores que identificam inimigos ao longe e caçadores implacáveis que vem do céu.

Lembram louva-a-deus bípedes com até2,5m de altura com corpos delgados e dois pares de braços. Os braços inferiores têm garras poderosas, próprias para agarrar e destroçar, enquanto os superiores são equipados com lâminas extremamente afiadas. A cabeça diminuta é quase totalmente ocupada por enormes olhos multifacetados. Sua carapaça é leve tornando-os muito ágeis.

Apesar do seu potencial combativo os Veridak também são empregados em missões de captura, mergulhando e agarrando as suas vítimas.

Em combate, os kaatar-niray são criaturas mortais e implacáveis, aliando uma incrível velocidade (apesar de seu tamanho) com suas garras mortais. Realizam três ataques por turno: dois com as garras (FA=F+1d, com efeito vorpal) e um com as enormes mandíbulas (FA=F+H+1d). Como se não bastasse, ainda podem voar! Atacando durante um mergulho, recebem um bónus de H+1 em seus ataques. Essas criaturas costumam ser vistas apenas em regiões mais profundas das áreas de Tormenta, a mais de 3 km da fronteira, realizando patrulhas aéreas em bandos de 1d indivíduos.

Veridak: F3-5, H4, R3-4, A3, PdF0

Armadura Extra: o monstro tem Armadura duas vezes maior (A6) contra fogo mágico.

Voô: voando, o monstro têm velocidade normal igual à sua Hx20 ou Rx20km/h (aquele que for menor), e velocidade máxima igual a 80m/s.

Morgadrel: Lembram imensos caranguejos, com carapaças extremamente grossas e corpos que atingem seis metros de diâmetro. Têm dez patas e dois pares de enormes pinças afiadas, quatro olhos ocultos sobre a carapaça e longas antenas. São totalmente recobertos por espinhos pontiagudos.

São encontrados em lagos e, rios e mares da tormenta, onde ocultam-se com facilidade e permanecem imóveis à espera de vítimas.

Em combate, são oponentes terríveis: sua couraça escarlate confere camuflagem natural dentro dos rios e lagos ácidos das áreas de Tormenta, tornando-os praticamente invisíveis quando imóveis (exige-se um teste de H-2 para perceber a criatura nestas condições), facilitando ataques-surpresa.

Em combate, tentam agarrar seus adversários com as pinças (dois ataques por turno, FA=F + H+1d, efeito vorpal) para depois degustar sua “refeição”. Mas

essa não é sua única forma de ataque: eles também podem borrifar um jato de ácido concentrado. Algo interessante que estudiosos da Academia Arcana descobriram é que o monstro não produz o ácido, apenas o armazena em uma bolsa interna; a partir do tecido dessa bolsa, talvez seja possível produzir um material semelhante que sirva como proteção mais efetiva contra a chuva ácida.

Infelizmente, o ataque mais terrível do monstro se manifesta quando a criatura é acuada: o bicho dispara uma salva" de espinhos venenosos e paralisantes em todas as direções. Em geral ele usa este ataque para imobilizar os inimigos, deixando-os à mercê de outros demônios que estejam em cena.

Devido à grande dificuldade em capturar estes monstros, a Academia Arcana não possui nenhum espécime vivo para estudos. Desnecessário dizer, um grupo de aventureiros que realize a proeza será bem recompensado.

Morgadrel: F5-6, H3, R6-9, A5, PdF0

Armadura Extra: o monstro tem Armadura duas vezes maior (A10) contra fogo mágico.

Ataque Especial III: o monstro pode gastar 8 Pontos de Magia (ele possui 30-45 PMs) e borrifar ácido sobre todos os inimigos presentes, com FA=PdF+H +1 d+ 2.

Ataque Especial VI: o monstro também pode gastar 20 Pontos de Magia e expelir os espinhos de sua carapaça contra todos ao redor, com FA=PdF + H+ 1 d+4.

Burodron e Morgadrel: emboscada e força bruta

Este é um ataque Paralisante; se vence a FD das vítimas, não causa dano, mas cada uma deve ser bem-sucedida em um teste de Resistência. Se falhar, fica paralisada. A paralisia dura 4 rodadas. Em geral o monstro usa a Paralisia em seu primeiro ataque para deixar seus inimigos Indefesos e depois acabar com eles usando o Ataque Especial ácido.

Burodron: Sua aparência lembra um enorme gorila, com braços longos e grossos, recobertos de carapaça dura, que terminam em garras poderosas. O corpo arqueado e blindado protege a cabeça pequena, suas pernas são curtas e relativamente fracas; eles caminham apoiando-se nos braços.

Em combate, realizam dois ataques por rodada com suas poderosas garras, com FA=F + H+1d. Contudo, o relatório da expedição que revelou a criatura mencionava uma outra forma de ataque muito peculiar: a criatura mergulhava na terra (o que leva um turno) e desaparecia, para algum tempo depois surgir novamente realizando um ataque surpresa com suas garras.

Alguns estudiosos suspeitam que esses demônios possuem algum tipo de detector de movimento enquanto estão dentro da terra, permitindo realizar seus ataques tão precisos e letais. O relatório que menciona estes monstros também cita grandes túneis, que os estudiosos suspeitam formar uma grande rede percorrendo as áreas de Tormenta. Infelizmente, nenhum grupo destinado a explorar tais túneis retornou com vida (alguns suspeitam que os piores demônios da Tormenta não vivem dentro de estruturas, conforme se acredita, mas sim nestes túneis). Costumam ser vistos em bandos de 2d.

Burodron: F3-4, H3-4, R5-6, A4-5, PdF0

Armadura Extra: o monstro têm Armadura duas vezes maior (A8-10) contra fogo mágico.

Ao contrário das regras normais para esta Vantagem, ficam imediatamente visíveis assim que entram em combate. No entanto, podem gastar 4 PMs para mergulhar novamente na terra e sumir de vista para um novo ataque. Ver o Invisível não vence esta forma de Invisibilidade, mas Visão de Raios-X sim.

Sentidos Especiais: o monstro possue Radar, Ver o Invisível e Visão de Raio X, mas estes sentidos funcionam apenas quando estão sob a terra. Ao fazer testes de Perícias, em situações que envolvem estes sentidos, a dificuldade do teste cai uma graduação.

Por exemplo, uma Tarefa Difícil será considerada Normal, e qualquer Tarefa Normal será Fácil.

CASTA HIKAREL: São variados em aparência e habilidades. Embora alguns sejam guerreiros poderoso, os hikarel destacam-se por sua sabedoria, astúcia e furtividade.

Sarektril: Parecem uma versão mais avançada dos uktril e geraktril, sua forma é vagamente humanóide. Duas perna longas e cobertas de serrilhas afiadas sustentam um corpo delgado, de onde nascem três pares de braços. Cada par termina em órgão especializados: duas pinças, duas lâminas, e duas mãos. A cabeça longada apresenta olhos grandes e multifacetados, quatro antenas compridas e duas quelíceras longas. Sua carapaça é resistente e recoberta com pequenos espinhos afiados.

É raro encontrá-los em campo de batalha, como generais tendem a coordenar tropas de uktril e geraktril, entrando em combate apenas contra membros poderosos. São gênios estrategistas, capazes de prever os movimentos inimigos com precisão incrível.

Sarektril e Cyraxel: general e sábio

Faz quatro ataques por rodada. As duas garra tem FA=F+H + 1d, enquanto as duas pinças atacam com F+1d.

Sarektril: F3-4, H5, R3-5, A5, PdF0

Armadura Extra: o monstro tem Armadura duas vezes maior (A10) contra fogo mágico.

Cyraxel: São sábios, cientistas e artistas lefeu. Seu tronco longo é sustentado por duas pernas arqueadas, e a cabeçorra desproporcional repousa sobre ombros estreitos e arredondados. Seus quatro pares de braços, todos finos aparentemente frágeis, terminam em grandes mãos de dez dedos cada. Suas mão são capazes de precisão absoluta.

Faz quatro ataques por rodada com as garras FA=F+H + 1d.

Cyraxel: F2-3, H6, R2-3, A2, PdF0

Genealidade: O Monstro é considerado um gênio entre os Lefou.

Armadura Extra: o monstro tem Armadura duas vezes maior (A4) contra fogo mágico.

Reishid: São bípedes de proporções humanas, com dois braços e duas pernas. Têm longas asas membranosas e escuras lembrando baratas, mantidas junto ao corpo, essas asas disfarçam a criatura como um humanóide usando manto. Esse disfarce eles conseguem manter atuando a noite ou em condições de baixa visibilidade.

Por sua furtividade, servem a três funções principais: espionar Arton em busca de informações para os seus lordes, realizar missões de roubo, captura ou assassinato; ou servir de emissário para cultistas da Tormenta (muitas vezes orientando e liderando esses rituais).

Parecem grandes moscas bípedes medindo a mesma altura de um ser humano. Suas asas negras, dobradas estrategicamente sobre o corpo, disfarçam o monstro como um humano vestindo manto. A conclusão é assustadora! Isso quer dizer que qualquer vulto visto na penumbra, seja em estradas, florestas ou mesmo em grandes cidades, pode ser na verdade um destes demónios!

O disfarce funciona apenas à distância, ou em más condições de visibilidade (escuridão, chuva, neblina...).

Basta um olhar cuidadoso para perceber a farsa. Embora tenham atuado até agora como espiões perfeitos, os monstros não são capazes de falar — e nem revelar que tipo de missão secreta

estariam desempenhando. Mas é bem possível que sejam responsáveis pêlos recentes e misteriosos assassinatos de alguns estudiosos da Tormenta.

Quando abandona o disfarce, o shinobi pode fazer até três ataques por turno: dois com suas garras (FA=F + H + 1d) e um com as pequenas mandíbulas (FA=F + 1d).

Eles também podem voar e andar pelas paredes livremente.

A mordida é altamente venenosa: obriga a vítima que tenha sofrido o dano a ser bem sucedida em um teste de Resistência. Em caso de falha, ela sofre dano extra de +2d (que ignora a FD).

Reishid: F2, H4, R1, A1, PdF0

Armadura Extra: o monstro tem Armadura duas vezes maior (A2) contra fogo mágico.

Vôo: voando, os monstros têm velocidade normal igual a 10km/h, e velocidade máxima igual a 80m/s.

Thuwarokk: Lembram mais imensas máquinas de guerra, do que seres vivos. Lembram besouros blindados, mas quase tão grandes quanto castelos. Possuem quatro pares de pernas e três pares de braços menores e ágeis. Sua carapaça é especa como uma muralha, recobrindo inteiramente o dorso e mostrando poucas juntas vulneráveis. Da mesma maneira, seus olhos e antenas ficam bem protegidos pela couraça.

Diferente dos demais demônios, o monstro não ataca com pinças ou ferrões. Mesmo assim, pode pisar acidentalmente em quaisquer criaturas à sua volta (incluindo outros demônios menores), causando FA=4d6 de dano por esmagamento. Entretanto, o ataque mais terrível do monstro é a sua capacidade de expelir um jato de ácido capaz de atingir até 25m de distância e 5m de largura na base (PdF).

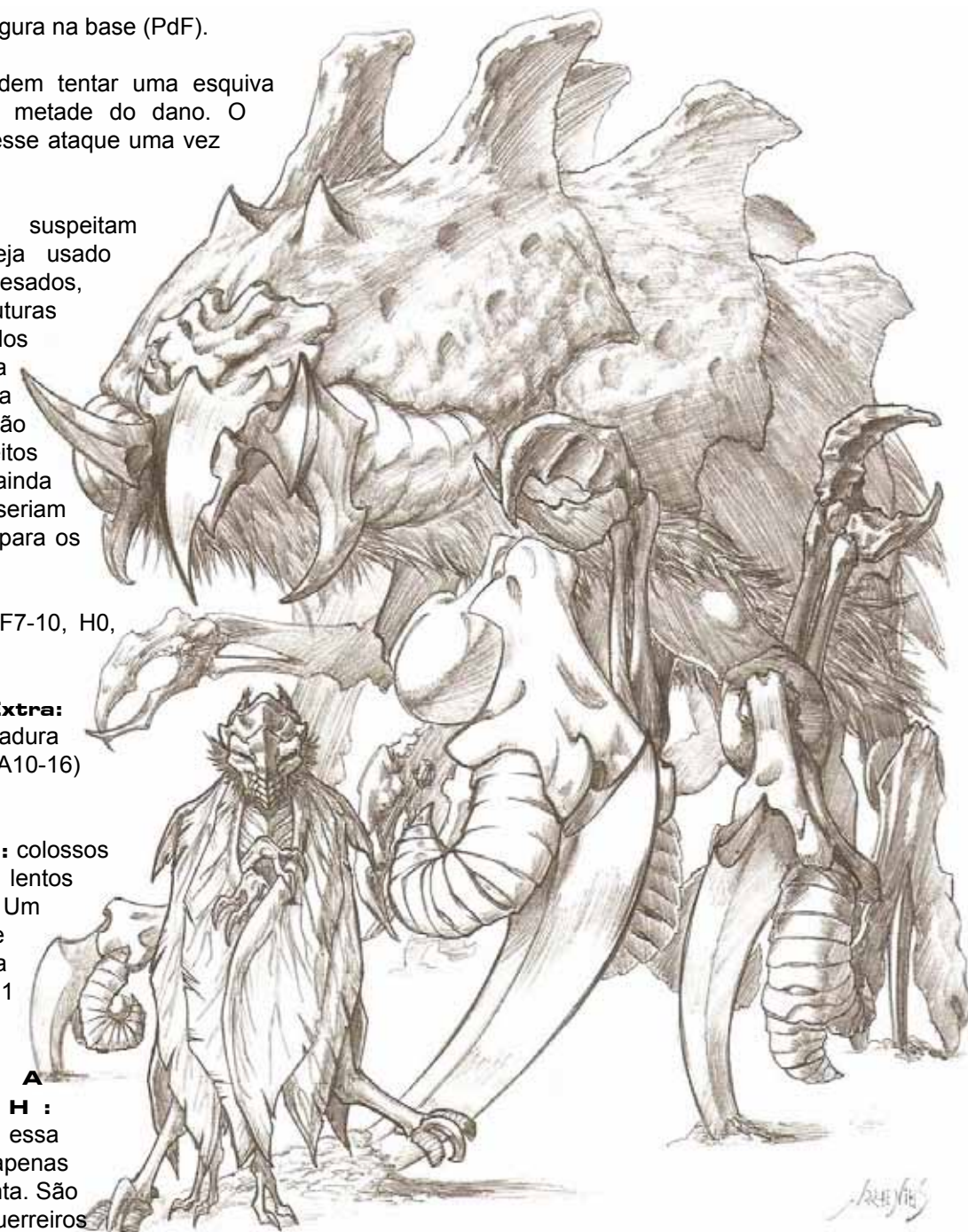
As vítimas podem tentar uma esquiva para sofrer apenas metade do dano. O Colosso pode usar esse ataque uma vez a cada 1d turnos.

Estudiosos suspeitam que o monstro seja usado em trabalhos pesados, como destruir estruturas não utilizadas pelos demais demônios da tormenta, usando sua enorme força; ou então para alargar túneis feitos pelos Burodron; ou ainda proteger áreas que seriam de vital importância para os demônios.

Thuwarokk: F7-10, H0, R8-10, A5-8, PdF10

Armadura Extra: o monstro tem Armadura duas vezes maior (A10-16) contra fogo mágico.

Ponto Fraco: colossos da Tormenta são lentos e desajeitados. Um adversário que perceba esta sua fraqueza recebe H+1 ao lutar contra ele.

CASTA FGGURATH: Hierarquicamente essa casta fica abaixo apenas dos lordes da tormenta. São os grandes sábios, guerreiros

e monstros lefeu.

Zirradak, os Metamorfos: São ainda mais furtivos que os Reishid, porque conseguem realmente mudar de forma, transformando-se em uma criatura ou objeto.

A Forma real desse monstro é de um simples humanóide: tronco delgado, recoberto por uma carapaça lisa, dois braços que terminam em mãos e duas pernas um pouco atarracadas. A cabeça achataada com antenas curtas e olhos fundos.

Zirradak: F2, H4, R1, A1, PdF0

Duplicar: Esse monstro pode assumir a aparência e grande parte dos poderes (vantagens) de qualquer criatura com precisão exata inclusive maneirismos, apenas por observação. Em regras pode usar qualquer vantagem mas somente se assumir a aparência de alguém que tenha aquela vantagem.

Armadura Extra: o monstro tem Armadura duas vezes maior (A2) contra fogo mágico.

Vuroktril: Esse monstro tem o poder de combate de um exército. A primeira vista, esse demônio lembra uma emaranhado caótico de braços que empunha, armas. Um exame mais detalhado revela um corpo humanóide com duas cabeças, e quatro pares de braços especializados. Esses braços terminam em mãos, lâminas, pinças e finos tentáculos. Sua carapaça também é revestida com fileiras de espinhos pontiagudos, capazes de retalhar o inimigo com um simples toque.

Sua percepção de tempo, aliada a uma elevada sabedoria, o tornam quase sobrenatural em combate, é um verdadeiro gênio tático e estratégico, que prevê cada golpe ou esquiva, como se pudesse ler a mente do oponente.

Faz seis ataques por rodada. As duas garra tem FA=F+H + 1d, enquanto as quatro pinças atacam com F+1d.

Vuroktril: F3-4, H5, R3-5, A5, PdF0

Armadura Extra: o monstro tem Armadura duas vezes maior (A10) contra fogo mágico.

Tarelvath: São os filósofos e ciêntistas lefeu, são responsáveis por gerar novos conhecimentos. A carapaça apresenta espinhos longos que projetam-se como adornos. A cabeça é encimada por uma formação que lembra uma coroa, enquanto mantos e saias de pele pendem de seus ombros e cinturas. Tem dois braços e pernas e suas mão são adequadas para manipulação fina de objetos. São também os sacerdotes da tormenta coordenado e dirigindo os cultos aos lordes da tormenta.

Faz 2 ataques por rodada. As duas garra tem FA=F+H + 1d.

Tarelvath: F1-2, H7, R2-3, A2, PdF0

Genealidade: O Monstro é considerado um gênio entre os Lefou.

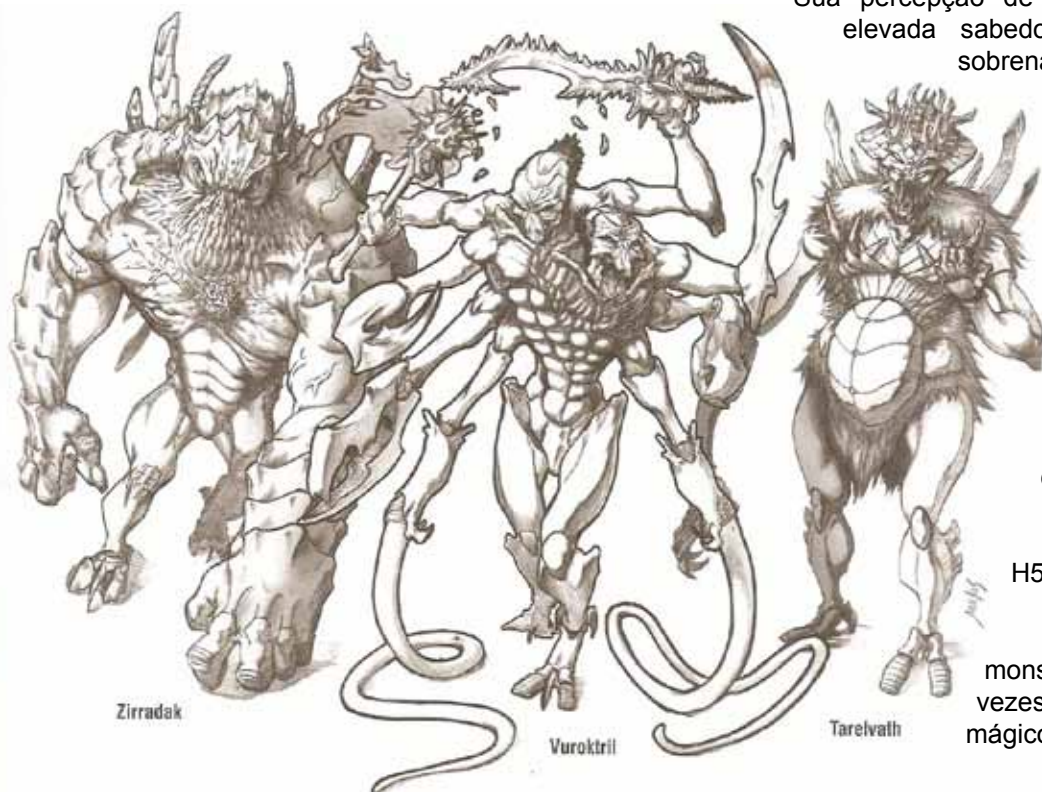
Memória Expandida: o monstro é o ser com maior capacidade de aprendizado entre os Lefou.

Armadura Extra: o monstro tem Armadura duas vezes maior (A10) contra fogo mágico.

Kayredrann, Os dragões: São imensos, com longos corpos recobertos por carapaças segmentadas, farpadas. Têm quatro patas com grandes garras. A cabeça é alongada, de aspecto ósseo, com vários pares de olhos e antenas em movimento constante. Têm três pares de asas: dois pares insetóides, translúcidos, e um par de couro membranoso. Possuem ainda duas caudas revestidas de espinhos e lâminas.

Devido a natureza de seu sopro terrível (escória ácida), talvez sejam responsáveis diretos pela formação de novas áreas de tormenta.

Kayredrann: F7-10, H5-7, R8-10, A5-8, PdF10

Ataques: Kayredrann podem fazer até três ataques por turno: duas garras (FA=F+1d) e uma

mordida (FA=F+H + 1d).

Sopro: Todos os Kayredrann possuem pelo menos uma "arma de sopro" (seu PdF). Podem disparar pela boca uma rajada de material cáustico chamado Escória Ácida, extremamente destrutivo.

Embora não se trate de uma magia, o Poder de Fogo dos Kayredrann é tão poderoso que também vai afetar criaturas ou alvos que sejam vulneráveis apenas a magia. Por outro lado, quaisquer formas de proteção ou resistência contra magia NÃO têm efeito sobre o sopro de um Kayredrann. Embora seja baseado em PdF, não é possível usar Reflexão ou Deflexão contra o sopro.

Usando uma manobra de ataque múltiplo sem gastar PMs, um Kayredrann também pode atingir vários alvos com urna mesma rajada (reduzindo sua H em -2 para cada alvo depois do primeiro, e com FA=HO + PdF+Id). Eles também podem gastar PMs para usar o Tiro Múltiplo.

Armadura Extra: o monstro tem Armadura duas vezes maior (A10-16) contra fogo mágico.

CASTA LEKAEL (OS LORDES DA TORMENTA**):** Os mais poderoso Lefeu de Arton, revelados apenas durante a Batalha de Amarid. Cada um deles comanda cada foco de infestação da Tormenta: a própria existência de cada área de tormenta parece estar ligada à presença desses seres tremendamente poderosos, seus poderes rivalizam com os próprios avatares do panteão.

CRIATURAS DE TORMENTA: Algumas vieram com a infestação, enquanto outras foram transformadas por sua influência poderosa e maligna.

Alma acorrentada: Quando um lorde da tormenta mata alguém pessoalmente, o destino dessa criatura infeliz é acabar como uma alma acorrentada. Esses fantasmas de corpos translúcidos

e avermelhados, envoltos em névoa sangrenta, ainda carregam os ferimentos terríveis que receberam ao morrer, todos estão presos a uma longa corrente enferrujada.

Alma acorrentada: F1 -3, H0-4, R2-5, A0-4, PdF0-4 (frio/gelo)

Morto-Vivo: Almas Acorrentadas são imunes a todos os venenos, doenças, magias que afetam a mente e quaisquer outras que só funcionem com criaturas vivas. Eles podem ser afetados por magias como Controle ou Esconjuro de Mortos-Vivos. Não podem ser curados com Medicina, nem com magias, poções e outros itens mágicos de cura (usadas contra eles, causam dano em vez de curar). Só podem recuperar PVs com descanso ou com a magia Cura para os Mortos. Nunca podem ser ressuscitados, exceto com um Desejo. Enxergam no escuro e nunca precisam de sono, mas podem repousar para recuperar PVs e PMs.

Imortal: uma Alma Acorrentada nunca pode ser completamente destruído, e sempre retornará caso isso aconteça.

Invisibilidade: Almas Acorrentadas podem se manter invisíveis por quanto tempo quiserem. Quando entram em combate, podem continuar invisíveis durante uma rodada para cada ponto de Habilidade.

Invulnerabilidade: uma Alma Acorrentada é invulnerável a todos os ataques, exceto magia e armas mágicas.

Vôo: uma Alma Acorrentada pode voar com velocidade normal e máxima definidas por sua H e R.

Magias: Almas Acorrentadas podem usara magia Pânico, com alcance igual à sua Resistência, como uma habilidade natural, sem gastar PMs.

Enxame Infernal: Formado por demônios-inseto minúsculos, um enxame infernal pode surgir de várias maneiras. As vezes eles vagam através da tormenta, mas podem surgir de forma inesperadas; de corpos de lefeus destruídos, dos olhos ou boca de um cultista da tormenta.

Para cada ponto de Resistência possuído pelo enxame, ele será capaz de envolver completamente uma criatura de tamanho humano e causar I d pontos de dano por turno. A vítima não tem direito a testes de Armadura para absorver, a menos que esteja protegida com magia (como a magia Proteção Mágica). Neste caso, apenas a Armadura oferecida por magia será válida.

Livrar-se das vespas é muito difícil. O enxame não pode ser ferido com armas e ataques por corte, contusão ou perfuração, mesmo mágicos. Magias baseadas em ácido, veneno e eletricidade também não funcionam. Fogo natural é inútil, e fogo mágico causa pouco dano. O enxame pode ser dispersado mais facilmente com ataques explosivos (explosões de fogo mágico, com a magia Explosão, cancelam mutuamente a Armadura Extra e Vulnerabilidade, causando dano normal). Explosões mágicas baseadas em outros elementos (terra, luz, trevas...) são as mais eficazes. Caso perca metade de seus PVs, o bando foge.

Enxame Infernal: F10, H2, R20-100, A2, PdF0

Armadura Extra: o enxame têm Armadura duas vezes maior (A4) contra fogo mágico.

Invulnerabilidade: todos os demónios da Tormenta são invulneráveis a ácido, veneno, eletricidade, fogo normal e qualquer ataque não mágico. Além disso, vespas da Tormenta também são invulneráveis a dano por golpes (corte, perfuração, contusão), mágicos ou não.

Voô: voando, o enxame têm velocidade normal igual a 20km/h, e velocidade máxima igual a 20m/s.

Vulnerabilidade: o enxame têm Armadura reduzida pela metade (A1) contra ataques baseados em explosão.

Esmagador Coletivo: Produzidos pelos artistas lefeu, estes horrores são fabricados com humanóides vivos, fundidos em uma única e agonizante forma. A criatura lembra um gigante brutal feito de matéria vermelha, de onde emergem incontáveis cabeças, braços e pernas. Sua cabeça não tem feições próprias. Um coro constante de gemidos acompanha o esmagador, seus passos retumbantes deixam horrendas manchas de sangue.

Em combate o esmagador golpeia com enormes mão sem dedos. Apesar da força de seus golpes, sua tática mais comum é agarrar a vítima, enquanto as cabeças e mãos em sua superfície mordem e arranham. Caso consiga manter a vítima segura o suficiente em seu abraço, o esmagador consegue absorve-la, reunindo mais um corpo à sua Forma.

Esmagador Coletivo: F4-5, H0-1, R2-5, A3-4, PdF0

Construto: Construtos nunca precisam dormir,comer ou beber. São imunes a todos os venenos, doenças, magias que afetam a mente — geralmente magias da escola Elemental (espírito) — e quaisquer outras que só funcionem contra criaturas vivas.

Agarrar: Caso o ataque de agarrar seja bem-sucedido (FA= F+H +1 d), o monstro passa a provocar dano automático nos turnos seguintes porque oas várias cabeças existentes no monstro começam a morder a vítima, e a vítima é considerada Indefesa. Uma vítima aprisionada só consegue atacar se antes passar em um teste de Força, e mesmo assim só pode usar armas pequenas como adagas e espadas curtas (com uma Força máxima de F1 ou FA=1+H+1d). Ataques feitos por outros personagens provocam, na vítima, metade do dano que causam ao Monstro.

Absorver: Caso o monstro consiga manter agarrado uma vítima por 1d-1 turnos no próximo turno poderá gastar uma ação de movimento e absorver a vítima. Uma criatura absorvida é morta imediatamente e o monstro ganha 10 PVs temporários.

Falcão Fatídico: Essas grandes aves de rapina lembram abutres, atingindo 3m de envergadura. Sua plumagem muda de cor variando do laranja, vermelho e amarelo, enquanto o seu bico e garras terríveis são capazes de rasgar um humano em pedaços.

Observando co atenção, o falcão parece estar vibrando; ela parece sumir e ressurgir a uma velocidade incrível, muitas vezes por segundo, cada vez em um ponto diferente. Na verdade, a criatua não se desloca no espaço mas sim no tempo, existindo um pouco em cada momento.

Falcão Fatídico: F0-1, H4-5, R1-2, A0-1, PdF0

Aliado: O monstro pode invocar uma cópia exata de si mesmo com uma chance de 50% de sucesso (1,2 ou 3 no dado)vinda de algum momento do tempo.

Vibração Temporal: Qualquer ataque feito contra o monstro tem uma chance de 50% de chance de ser ignorado por ele. Esta é a chance de simplismente o monstro não estar no tempo corrente no momento do ataque.

Fantasmas da Tormenta: Surgem a partir daqueles que morrem em áreas de tormenta. Quase indistinguíveis de fantasmas normais, exceto pelo tom avermelhado em seus corpos translúcidos.

Fantasmas da Tormenta: Igual ao Fantasma comum (veja em Fantasma) com a diferença que tem um tom avermelhado.

Golem de Matéria Vermelha: A partir de matéria vermelha recolhida em território inimigo, conjuradores foram capazes de construir golens. Seu toque queima como ácido e tática favorita é agarrar o seu oponente.

Golem de Matéria Vermelha: F3-4(Químico), H1-1, R3-5, A2-3, PdF0-1 (Químico)

Construto: Construtos nunca precisam dormir,comer ou beber. São imunes a todos os venenos, doenças, magias que afetam a mente — geralmente magias da escola Elemental (espírito) — e quaisquer outras que só funcionem contra criaturas vivas.

Aparência Insana: A presença do montro é tão hor intimidadora que qualquer criatura (exceto outros monstros da mesma espécie), deve ser bem-sucedida em um teste de R na sua presença ou perde 1 Ponto de Habilidade temporário. Quem tiver sucesso num teste de R não é afetado por 24 horas.

Imunidade à Magia: Qualquer magia lançada contra o monstro que necessite de teste de Resistência para negar o efeito falha automáticamente.

Toque Corrosivo: Quaquer criatura que entre em combate Corpo à Corpo contra o monstro sofre FA=1d de dano por ácido cada vez que atacar o monstro podendo somente defender com FD=1d+A .

Infecto: São parecidos com zumbis comuns, um olhar mais atento revela uma barriga inchada semi-transparente, onde podemos ver uma massa asquerosa e agitada formada por vermes. Seus corpos também são cheios de pústulas, cada uma abrigando um verme. Esses parasitas podem contaminar outros seres, transformando-os em novos infectos.

Eles tentam transmitir seus parasitas através da mordida quando os vermes escapam de suas pustumas e tentam penetrar na pele do alvo. Uma vez contamina a vítima irá adoecer e morrer de forma horrível em poucos dias, transformando-se em um infecto.

Infecto: F1-2, H0-2, R1-2, A0-2, PdF0-1

Infecção: Caso o ataque de morder seja bem-sucedido (FA= F+H +1 d), qualquer pessoa ferida por sua mordida deve fazer um teste de Resistência para evitar uma grave infecção (perda de 1 ponto de Resistência por dia e redutor de -1 em todos os testes até ser curada com cura de Maldição ou Cura Total).

Morto-Vivo: Mortos vivos são imunes a todos os venenos, doenças, magias que afetam a mente e quaisquer outras que só funcionem com criaturas vivas. Eles podem ser afetados por magias como Controle ou Esconjuro de Mortos-Vivos. Não podem ser curados com Medicina, nem com magias, poções e outros itens mágicos de cura (usadas contra eles, causam dano em vez de curar). Só podem recuperar PVs com descanso ou com a magia Cura para os Mortos. Nunca podem ser ressuscitados, exceto com um Desejo. Enxergam no escuro e nunca precisam de sono, mas podem repousar para recuperar PVs e PMs.

Limo Sangrento: Esse monstro lembra uma grande poça de sangue, com ossos humanóides flutuando em seu interior. Um olhar mais atento revela nódulos, partes fibrosas e outras irregularidades em meio ao corpo gelatinoso.

Limo Sangrento: F1-3, H2-4, R2-3, A0-2, PdF0

Toque Corrosivo: Quaquer criatura que entre em combate Corpo à Corpo contra o monstro sofre FA=1d de dano por ácido cada vez que atacar o monstro podendo somente defender com FD=1d+A .

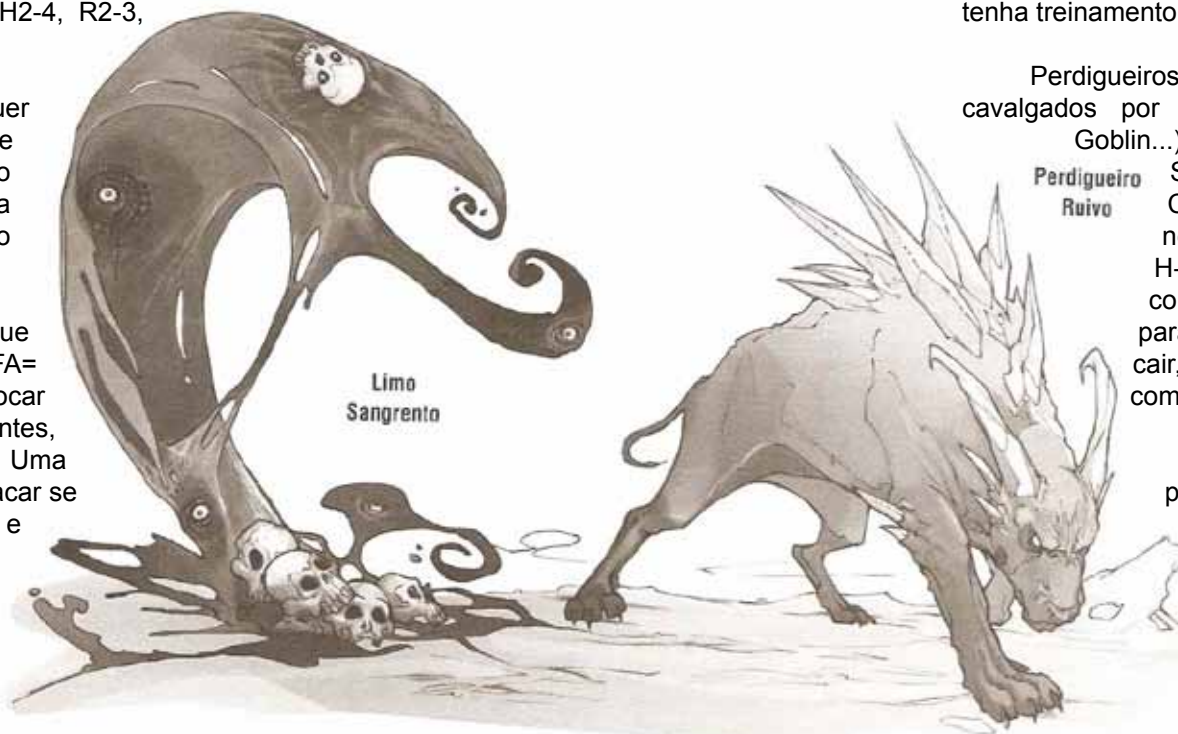
Constrição: Caso o ataque de agarrar seja bem-sucedido (FA= F+H +1 d), o monstro passa a provocar dano automático nos turnos seguintes, e a vítima é considerada Indefesa. Uma vítima aprisionada só consegue atacar se antes passar em um teste de Força, e mesmo assim só pode usar armas pequenas como adagas e espadas curtas (com uma Força máxima de F1 ou FA=1+H+1d). Ataques feitos por outros personagens provocam, na vítima, metade do dano que causam ao monstro.

Limo Sangrento

Perdigueiro Ruivo

Invocar Lefeu: Uma vez por dia o monstro pode tentar invocar um Demônio da Tormenta da **CASTA UKTRIL** com 50% de chance de sucesso (pra simplificar pode ser 3 chances em 1d6).

Perdigueiro Ruivo: Lembra um cão comum, de tamanho médio e pelagem castanha, por sua cor é comum que receba o nome de ruivo quando domesticado. Tem protuberâncias de cristal em vários pontos da cabeça e dorso. Esses órgão especiais brilham com intensa luz vermelha quando o animal sente a presença da tormenta.

O faro extremamente aguçado do perdigueiro consegue perceber qualquer sinal da tormenta, demônios itens comuns ou mágicos, magias ativas, cultistas, qualquer criatura ou objeto que de alguma forma teve contato com a tormenta.

Um perdigueiro ruivo é um caçador feroz, muito leal a qualquer humanóide que consiga conquistar o seu respeito. Comporta-se como um verdadeiro cão de caça, atacando a presa e protegendo o seu dono.

Não são raros ataques de matilhas selvagens contra aventureiros, simplesmente por carregarem algum item ligado a tormenta.

Perdigueiro Ruivo: F1, H2, R2, A1, PdF0, Aceleração. Tem a mesma velocidade de um cachorro de montaria “.

Combate: Caso sejam treinados para o combate, esses animais são capazes de executar manobras contra seus adversários de modo similar aos lobos. Um cachorro de Guerra é capaz de combater enquanto carrega um Pequeno cavaleiro (Halfing, Goblin...), mas este não conseguirá atacar, a menos que seja ágil e tenha treinamento para isso.

Perdigueiros Ruivos treinados podem ser cavalgados por personagens pequenos (Halfing, Goblin...), com Animais, Esportes, Sobrevivência ou a Especialização Cavalgar. Sem estas Perícias, é necessário sucesso em um teste de H-1 para fazer o bicho obedecer a comandos simples (Ande! Pare!) e H-3 para galopar em alta velocidade sem cair, ou para qualquer outra façanha complicada.

Ataques: Perdigueiros Ruivos podem fazer um ataque por turno com a mordida (FA=F+H + 1d). O cavaleiro não pode atacar enquanto o animal faz isso — a menos que tenha Perícias próprias e seja bem-sucedido em testes de H+1.

Sentidos Especiais: Perdigueiros Ruivos além do seu sentido especial para a Tormenta, possuem Audição Aguçada e Faro Aguçado. Ao fazer testes de Perícias, em situações que envolvem ouvir ou farejar, a dificuldade do teste cai uma graduação. Por exemplo, uma Tarefa Difícil será considerada Normal, e qualquer Tarefa Normal será Fácil.

Perdigueiros Ruivos podem manter a velocidade máxima, de corrida, durante até uma hora antes de fazer testes de Resistência.

Derro

“Mas que anão mais feio”

— Tuk, O Bárbaro, Burro

Uma criatura pequena e atarracada, semelhante a um anão, vestindo um corselete de couro batido, ri nervosamente e murmura consigo mesmo. Sua pele tem uma coloração branco-azulada, e seus olhos brancos arregalados não possuem íris, nem pupila. Seu cabelo é grosso e grisalho, e as pontas do seu comprido bigode ultrapassam a altura do queixo.

Os derro são criaturas degeneradas e malignas dos subterrâneos, criadas a partir de ancestrais humanos e anões por alguma divindade inominável da escuridão e da insanidade. Cruéis ao extremo, homicidas e insanos, eles gostam de escravizar e torturar até a morte os habitantes da superfície (em especial os humanos).

Os derro são acometidos de uma espécie de loucura racial, que normalmente se manifesta como ilusões de grandeza associadas com um desejo irresistível de atormentar outras criaturas. Os derro são capazes de conter seus impulsos assassinos durante curtos períodos de tempo para cooperar com criaturas de outras raças, mas será raro que este esforço ultrapasse algumas semanas. Naturalmente, nenhum derro consegue reconhecer que não está em seu juízo perfeito.

Derro: F1 H2, R1, A0, PdF0

Louco: um Derro já é insano por natureza e é imune a qualquer ou vantagem, desvantagem que tenha os efeitos de insanidades

Ataque furtivo: Caso o inimigo não perceba seu ataque, o monstro pode gastar 2 PMs e conseguir um acerto crítico contra ele. Ataques com PdF devem ser feitos a menos de 9m do alvo.

Combate: Os derro são sorrateiros e sanguinolentos. Eles gostam de preparar armadilhas cruéis e emboscadas letais com cuidado, e atacam com selvageria de seus esconderijos. Eles se deliciam em capturar prisioneiros que posteriormente torturarão até a morte, e preferem armadilhas e venenos que incapacitam, mas não matam.

Destrachan

"Pessoal hoje vamos ter lagarto no jantar"

— Cortez, Guerreiro e cozinheiro nas horas vagas

A criatura se arrasta sobre pernas grossas, terminadas em garras. Vagamente réptil, seu corpo grande e encurvado termina em um crânio quase desprovido de órgãos, dominado por grandes estruturas auriculares e uma larga boca desdentada.

Os destrachan são seres subterrâneos que parecem uma espécie de besta bizarra e estúpida, mas são sádicos incrivelmente malignos e artificiosos.

Um destrachan possui duas orelhas complexas, tri-particionadas, capazes de ajustar sua sensibilidade para diversos tipos de sons. Ele é cego, embora possa caçar usando a audição muito mais precisa que a visão da maioria das criaturas.

A partir de sua boca tubular, o destrachan emite harmonia cuidadosamente focadas e produz uma energia sônica tão poderosa que é capaz de derrubar uma muralha de pedra. Sua capacidade de controlar os sons que emite é tão aprimorada que ele consegue selecionar o tipo de material que será afetado pelo ataque.

Os destrachan se alimentam de morte e sofrimento. Eles habitam os complexos subterrâneos abandonados, espalhado o mal por prazer. Eles são capazes de abrir caminho através das rochas; dessa forma, conseguem se deslocar livremente no subterrâneo. Algumas vezes, os destrachan incapacitam suas vítimas e as arrastam até seus covis, aonde aprisioná-las e torturá-las.

Nenhum ser vivo se aliaria voluntariamente a uma criatura tão vil, mas em certas ocasiões existem mortos-vivos e extra-planares malignos que acompanham o monstro em suas investidas para matar e destruir outras criaturas.

Um destrachan possui cerca de 3 m de comprimento do focinho à ponta da cauda e pesa quase 2 toneladas.

Os destrachan não falam , mas compreendem o idioma comum. Se um destrachan precisar se comunicar, ele o fará através de ações.

Destrachan: F0 H3, R2, A2, PdF2(Sônico), Invulnerabilidade : Sônico.

Som Destruidor: Ao Custo de 1PM por ataque, o Monstro é capaz de emitir um cone de energia sônica (Seu PdF), ele também pode sintonizar seu ataque para que ele afete alvos distintos:

Carne: dilacerar tecidos e ossos, utilizando esse ataque o monstro tem FA+1

Nervos: Com esse ataque o monstro atordoa os seus alvos eo invés de matar, tem FA+2, se os pvs dos avos chegar a zero, estes estarão desmaiados mas não mortos, e acordam em 1d6 turnos. Todos os PVs perdidos com este ataque é recuperado em aproximadamente 1 hora.

Material: Com este ataque o monstro escolhe entre, madeira Pedra, metal ou vidro. Todos os objetos feitos desse material quando forem atacados, devem passar em um teste de R ou serão destruídos.

Peças mágicas (ou uma Arma/Armadura Mágica) têm uma chance em seis (1 em 1d) de resistir a esse ataque.

Arma/Armadura perdida dessa forma pode ser restaurado mais tarde, com testes da Perícia Mecânica para consertar a armadura lesada (um teste para cada ponto perdido; cada teste consome uma hora; em caso de falha, não são permitidos novos testes para um mesmo personagem). Também é possível contratar um armeiro ou ferreiro profissional para restaurar A, ao custo de 1dx100 + 500 peças de cobre para cada ponto restaurado.

Fúria Cega: Um destrachan, consegue perceber qualquer inimigo, num raio igual a sua Hx10m, como se pudesse encherga-los.

Visão da Verdade: Um destrachan é imune a qualquer magia, ataque, desvantagem que dependa da visão para serem ativados.

Combate: Um destrachan utiliza suas garras apenas como último recurso ou para exterminar os inimigos já enfraquecidos por seus ataques sônicos. Com freqüência, ele iniciará um combate surpreendendo seus oponentes, caso seja possível. Em primeiro lugar, a criatura se concentra em destruir as armaduras e armas de metal, e então dispara harmonias que afetam carne e ossos.

Devorador de Mentes

"Olha gentii, tem um Povo na cara dele"

— Tuk, Bárbaro ignorado porque não tem cérebro

Esta criatura em forma humanóide tem a altura aproximada de um humano. Sua pele é emborrachada e cor de malva, além de brilhar como lodo. Sua cabeça lembra um polvo de quatro tentáculos, e se torna ainda mais horripilante devido aos olhos fundos e brancos.

Os devoradores de mentes, também chamados de ilitides, são tão insidiosos, diabólicos e poderosos que todos os habitantes da escuridão os remem. Eles curvam os demais à sua vontade e destroem a mente dos adversários.

A boca de um devorador de mentes é uma abertura nojenta, que parece a boca de um polvo, sempre pingando uma gosma oleosa, mesmo quando está devorando o cérebro de uma presa viva.

Além de muito inteligentes, completamente malignos e terrivelmente sádicos, os devoradores de mentes são egoístas ao extremo. Se um encontro se virar contra a criatura, ela fugirá sem se importar com seus companheiros ou servos.

Um devorador de mentes tem a mesma altura e peso que um ser humano.

Os devoradores de mentes falam os idiomas subterrâneo, mas preferem a comunicação telepática.

Devorador de Mentes : F1 H3, R2, A2, PdF1,. Telepatia, Genealidade, Memória Espandida.

Rajada Mental: Com esse ataque mental o monstro atordoa os seus alvos ao invés de matar, tem uma FA=1d+H, esse ataque ignora a Armadura do alvo na FD, se os pvs dos avos chegar a zero, estes estarão desmaiados mas não mortos, e acordam em 1d6 turnos. Todos os PVs perdidos com este ataque são recuperados em aproximadamente 1 hora, Cuso 1 PM por ataque.

Psiquismo: Pode usar as magias Ataque Mágico, Brilho de Espírito, O Canto da Sereia, Comando de Khalmyr, Contra-Ataque Mental, Desmaio, Fascinação, Ilusão, Força Mágica, Marionete, Mundo dos Sonhos, tranporte como habilidade natural ao custo normal de PMs.

Devorar Cérebro: Caso o ataque de agarrar seja bem-sucedido (FA= F+H +1 d), ele agarra a cabeça do alvo e no próximo turno eo alvo for malsucedido em um teste de Força, o monstro devorará o cérebro do alvo e o matará intantâneamente.

Combate: Os devoradores de mentes gostam de lutar à distância, usando suas habilidades psíquicas, particularmente a rajada mental. Caso seja obrigado a

enfrentar um combate corporal, o devorador atacará seus inimigos com os tentáculos que cercam sua boca.

Devorador de Mentes Feiticeiro: Embora muitos devoradores de mentes estudem para se tornar magos e dominarem as artes arcanas nesse caminho disciplinado, alguns dos ilitides mais temidos são feiticeiros, cuja maestria arcana é praticamente instintiva.

Devorador de Mentes : F1 H5, R2, A2, PdF1,. Telepatia, Genealidade, Memória Espandida, Arcano, Pontos de magia Extras..

Combate: O devorador de mentes feiticeiro utiliza suas magias para proteger-se de ataques e melhorar sua eficiência em combate, e posteriormente para aprimorar seus ataques com magias.

Sociedade dos Devoradores de Mentes: Os devoradores de mentes se congregam em cidades subterrâneas de 200 até 2000 habitantes, mas dois escravos para cada ilitide (no mínimo). Os escravos obedecem aos seus mestres sem questionar. O centro da comunidade é o "cérebro ancião", uma piscina de fluidos salgados que contém o cérebro dos devoradores de mentes falecidos.

Embora estejam em constante competição pelo poder, os devoradores de mentes estão sempre dispostos a trabalhar juntos. Um pequeno grupo dessas criaturas, conhecidos como inquisição, com freqüência é enviado para desenterrar algum segredo sombrio e terrível. Em diversos aspectos, uma inquisição de ilitides não é muito diferente de um grupo de aventureiros, onde cada membro contribui com suas próprias perícias e conhecimentos em favor do grupo.

Quando uma tarefa é muito grande para uma inquisição, os ilitides costumam formar cultos. Um par de devoradores de mentes feiticeiros comanda o grupo, ambos lutando pela supremacia.

Devorador de Ouro

"Mantenham esse bicho longe de meu ouro!"

—Alan, mago e mercador avarento

Tambem conhecida como "aurum vorax", esta criatura ferocíssima lembra um pequeno mamífero predador, com oito patas e pele dourada. Embora não chegue a 1 m de comprimento, o animal é muito mais forte e pesado do que parece — por ser feito quase totalmente de ouro e outros metais pesados.

O devorador é um animal mágico que se alimenta de ouro, prata e cobre. Ele ataca qualquer criatura que se aproxime de seu território, mesmo que esteja ferido ou em desvantagem numérica. É imune a todas as formasde medo ou controle da mente, nunca foge e sempre luta até a morte.

O devorador consegue atacar com uma mordida (FA=F+H+1d) e duas garras (FA=F+1d). Todos os ataques são sempre feitos contra o mesmo alvo. Quando o devorador consegue chegar perto para atacar, poucos conseguem sobreviver a um único turno de combate contra ele.

O corpo de um devorador morto produz uma fortuna em metais preciosos: pelo menos IdxIOO peças de ouro, 1dx150 peças de prata e 1dx200 peças de cobre. Caso o animal tenha sido morto sem ter sua pele muito danificada (pelo menos metade do dano provocado apenas por contussão), essa pele pode ser usada para fazer uma roupa mágica protetora que oferece A3 e Armadura Extra (calor/ fogo). O custo para fabricar essa roupa é equivalente a 20 Pontos de Experiência.

Devorador de Ouro: F4, H3, R4, A4, PdF0

Ataque Múltiplo: em vez de fazer seus três ataques normais (mordida/garra/garra), o devorador pode gastar 6PMs para fazer três ataques mais fortes,com FA=F+H+1d.

Ele geralmente fará isso logo nas três primeiras rodadas de um combate, gastando 18 de seus 20 Pms.

Fúria: quando sofre dano ou fica irritado, o devorador entra em fúria. Neste estado recebe H + 1, FA final +1 e não sente medo, sendo imune à magia Pânico e similares. No entanto, não pode se esquivar nem usar seu Ataque Múltiplo, mesmo que ainda tenha PMs.

Diabo da Tasmânia

"Algumas das menores criaturas são carregadas de selvageria."

— Graffiacane, Arquimago

É um feroz carnívoro marsupial, de pelagem negra com manchas brancas, que lembra uma combinação de rato e urso. Muito agressivo, teve sua criação atribuída ao próprio Deus da Guerra — mas a fama de sua ferocidade é um tanto exagerada. Ele é como outros carnívoros, muito raramente atacando criaturas de tamanho humano.

O diabo vive em selvas e florestas. E um carniceiro noturno, alimentando-se de criaturas vivas ou mortas.

Diabo-de-Keenn: F1-2, H3, R0-1, A0, PdF0

Fúria: quando sofre dano ou fica irritado, o diabo-dekeenn entra em fúria. Neste estado recebe H+1, FA final +1 e não sente medo, sendo imune à magia Pânico e similares. No entanto, não pode se esquivar nem usar manobras que consomem PMs.

Dinossauros

"Onde nós estamos esses Barcos não

tavam indo para ver as sereias"

— Hardfail, o Imortal (despedaçado)

Os dinossauros, ou lagartos terríveis, são bestas antigas que podem ter alguns parentesco com os dragões.

Dente as semelhanças que os dinossauros predadores compartilham com muitos dragões estão: dentes afiados, temperamento selvagem, um senso de território bem desenvolvido e uma implacável capacidade para caçar. Os dinossauros herbívoros normalmente não são agressivos, a menos que sejam feridos ou estejam defendendo seus filhotes, mas podem atacar se estiverem assustados ou forem perturbados.

Os dinossauros têm diferentes tamanhos e formas. As espécies maiores têm coloração parda, enquanto os dinossauros menores exibem uma grande variedade de cores e listras. O couro dos dinossauros é áspero e nodoso.

Com freqüência, os dinossauros vivem em áreas rústicas ou isoladas, que os humanóides raramente visitam: vales montanhosos remotos, platôs inacessíveis, ilhas tropicais e pântanos profundos.

Combate: Os dinossauros tiram máximo proveito de seu tamanho e velocidade. Os carnívoros mais ágeis se mantêm espreita, escondidos e camuflados até que sua presa se aproxime do alcance de sua investida. Os grandes herbívoros freqüentemente pisoteiam e atropelam seus oponentes.

Braquiossauro: Braquiossauros são os maiores dinossauros existentes em Galrasia — e também um dos maiores animais de Arton. São quadrúpedes, mas com as patas dianteiras mais robustas que as traseiras, de forma que o corpo parece inclinado. O pescoço muito longo e flexível pode levar a cabeça até as folhagens das árvores mais altas. A

criatura pode chegar a 30m de comprimento e 7m de altura no ombro.

Pisoterar: Braquiossauros são tão grandes que seu próprio tamanho é sua melhor defesa. Eles podem pisotear quase qualquer inimigo, matando-o com um só golpe. Contra adversários mais ágeis, podem usar a cauda fina como chicote (FA=F20+H2 + 1d). Apesar de tudo isso são herbívoros pacíficos, com temperamento similar ao das vacas comuns.

Nunca atacam com mordidas. Manadas de braquiossauros costumam ser a visão mais impressionante nas planícies de Galrasia — e também uma das coisas mais destrutivas deste mundo.

Embora pouca coisa consiga assustá-los, o ataque de um grande carnívoro ou outro tipo de ameaça pode provocar um estouro de manada: qualquer criatura no caminho recebe FA20 por rodada. Muito pouca coisa poderia sobreviver a tamanho estrago...

Braquissauros possuem no alto da cabeça um tipo de câmara de ar, que serve para amplificar sons (eles emitem altos "mugidos") e também seu olfato.

Braquiossauro: F30-40, H0/2, R40-50, A2, PdF0

Sentidos Especiais: braquiossauros possuem Faro Aguçado. Ao fazer testes de Perícias, em situações que envolvem perceber coisas através da visão, a dificuldade do teste cai uma graduação. Por exemplo, uma Tarefa Difícil será considerada Normal, e qualquer Tarefa Normal será Fácil.

Cerossauro: Cerossauros são grandes dinossauros herbívoros medindo até 4m de comprimento e pesando entre duas e quatro toneladas. Apresentam duas fileiras de chifres que seguem da cabeça à cauda. Os chifres na cabeça e costas não podem ser usados para atacar; servem apenas para desencorajar os T-rex, quelicerossauros e outros grandes predadores de Galrasia.

Cerossauros tipicamente andam em bandos formados por 3d indivíduos. Quando ameaçados, os adultos formam um círculo com os filhotes no centro, e as caudas espinhosas voltadas para fora: qualquer criatura que se aproxime à distância de combate corporal sofre um ataque com FA=F+ld. Essa formação defensiva é difícil de ser vencida — mas um cerossauro solitário é um alvo fácil, pois não consegue golpear com a cauda de forma precisa.

Estes animais estão entre os mais dóceis dinossauros de grande porte, podendo ser facilmente domesticados. Alguns povos primitivos de Galrasia os utilizam como animais de carga, uma vez que os

espinhos dorsais permitem acomodar cargas mais facilmente em suas costas.

Cerossauro: F5, H0, R4, A2, PdF0

Elasmossauro: O elasmossauro é uma gigantesca fera pré-histórica com o corpo atarracado de uma tartaruga, quatro nadadeiras no lugar das patas, e um imenso pescoço de serpente com sete metros — trazendo na ponta uma cabeçorra com dentes pontiagudos. Esse pescoço muito ágil oferece H4 para a cabeça, enquanto o resto do corpo tem H2.

O monstro existe no Mar Negro e demais águas próximas de Galrasia. Costuma apanhar grandes peixes e aves marinhas, mas pode atacar barcos para apanhar criaturas que estejam no convés.

Elasmossauro: F6, H2-4, R6, A2, PdF0

Sentidos Especiais: um elasmossauro possui Audição e Faro Aguçados. Ao fazer testes de Perícias, em situações que envolvem estes sentidos, a dificuldade do teste cai uma graduação. Por exemplo, uma Tarefa Difícil será considerada Normal, e qualquer Tarefa Normal será Fácil.

Membros Elásticos: o pescoço do elasmossauro pode alcançar inimigos distantes, que estejam a até l0m, sem precisar de Poder de Fogo para atacar a essa distância.

Ambiente Especial: um elasmossauro pode viver fora d'água, arrastando-se com auxílio das nadadeiras, durante até seis dias. Após esse prazo começa a perder I ponto de Força e Resistência por dia, que só podem ser restaurados após 24 horas na água. Elasmossauros recebem H +1 (ficando com H1) para fugas e perseguições na água.

Geossauro: Este volumoso animal é meio réptil, meio mamífero: tem o corpo imenso e patas poderosas de um urso, mas coberto de escamas rochosas, e com uma cabeço sauróide.

A cauda lembra a de um crocodilo, mas mais curta. Uma Fileira de placas triangulares desce da cabeça à cauda.

O geossauro é mais facilmente encontrado em Galrasia e nas Montanhas Sanguinárias, mas também existe em outras florestas e montanhas remotas. Mede 3m de comprimento e pesa duas toneladas. Faz até três ataques por turno: duasgarras(FA=F+ld) e uma mordida (FA=F + H + 1d). Caça em pequenos bandos de 1d indivíduos.

O geossauro é magicamente ligado a sua escola Elemental da Terra.

Ele tem altíssima resistência a dano. Seu ponto fraco é a água: quando recebe qualquer ataque comum ou mágico baseada em água — ou quando fica molhado de alguma outra forma —, sua couraça rochosa vira lama. Então será mais fácil derrotá-lo.

Geossauro: F4, H2, R4, A10, PdF0

Vulnerabilidade: geossauros têm uma forma especial de vulnerabilidade à água. Caso sejam molhados ou imersos em água, sua pele amolece e sua Armadura 10 cai para A1.

Kronossauro: Este perigoso réptil marinho existe, felizmente, apenas próximo à costa de Galrasia. Lembra um imenso lagarto, medindo entre 10 e 15m de comprimento, com quatro grandes nadadeiras em vez de patas. Alimenta-se de peixes, lulas, conchas e qualquer outra criatura de amanho humano ou menor.

O kronossauro pode usar as nadadeiras como patas para se arrastar em terra (onde tem HO), mas fará isso apenas em casos especiais, como para escapar de um predador mais perigoso ou para alcançar uma presa encurralada.

Kronossauro: F6, H3, R4, A2, PdF0

Sentidos Especiais: um kronossauro possui Audição e Faro Aguçados. Ao fazer testes de Perícias, em situações que envolvem estes sentidos, a dificuldade do teste cai uma graduação. Por exemplo, uma Tarefa Difícil será considerada Normal, e qualquer Tarefa Normal será Fácil.

Ambiente Especial: um kronossauro pode viver fora d'água, arrastando-se com auxílio das nadadeiras, durante até quatro dias. Após esse prazo começa a perder I ponto 1 de Força e Resistência por dia, que só podem ser restaurados após 24 horas na água. Kronossauros recebem H+1 ficando com H1) para fugas e perseguições na água.

Pteranodonte: Tecnicamente, o pteranodonte não é um verdadeiro dinossauro, e sim um pterossauro — um grupo de répteis com braços transformados em asas de couro, como os morcegos.

O pteranodonte tem uma envergadura de até 10m, e pesa de 150 a 250 quilos. Vive próximo à costa e se alimento de peixes que captura planando sobre a água, como os albatrozes. Tem uma enorme crista em forma de leme atrás da cabeça, que chega a atingir 2m. Não tem dentes ou cauda. Como outros pterossauros, tem Visão Aguçada. Um deles não atacaria um ser humano em nenhuma hipótese — exceto, talvez, na defesa de seu ninho.

Pteranodonte: F1, H2, R1, A0, PdF0

Vôo: voando, pteranodontes têm velocidade normal igual a 10k/hm e velocidade máxima igual a 20m/s.

T-Rex: Talvez um dos mais perigosos (apenas talvez...) dinossauros de Galrasia, o tiranossauro-rex mede até 13m de comprimento, 6m de altura e pesa de quatro a seis toneladas. Vive em selvas e planícies.

Embora sejam solitários, na época do acasalamento podem ser encontrados em casais.

Sua enorme cabeça (Armadura 2) mede I ,30m, com afiados dentes de I 5cm e uma mandíbula extremamente musculosa, capaz de rasgar mais de 200 quilos de carne em uma única mordida.

Seu braços têm menos de um metro de comprimento, terminando em duas garras fracas e quase inúteis em combate (FA=1d). Mas suas longas e poderosas patas traseiras permitem ao T-Rex correr muito rápido (alguns acreditam em até 50km/h!), e também imobilizar presas pequenas ou fracas apenas pisando nelas (escapar exige um teste de Força). Sua mordida ataca com FA=F + H+1d.

T-Rex: F6, H4, R5, A1, PdF0

Sentidos Especiais: tiranossauros possuem Visão, Audição e Faro Aguçados. Ao fazer testes de Perícias, em situações que envolvem estes sentidos, a dificuldade do teste cai uma graduação. Por exemplo, uma Tarefa Difícil será considerada Normal, e qualquer Tarefa Normal será Fácil.

Triceratops: Nos tempos do deus dos Monstros, durante a dominação dos monstros no mundo, o triceratops foi o mais comum entre os grandes dinossauros herbívoros, encontrado em vastas manadas. Hoje, como os outros dinos, ele existe apenas em poucos lugares selvagens.

Um triceratops adulto pode atingir dez metros de comprimento, com chifres medindo mais de um metro. A cabeçada do triceratops ataca com FA=F+H+1d. Sua cabeça, pescoço e ombros são protegidos por um escudo de osso — que ele pode usar como um escudo normal, capaz de proteger a si mesmo ou alguém que o esteja cavalgando.

Triceratops: F5, H2, R4, A3, PdF0

Ataque Especial (Carga): triceratops podem gastar 3 Pontos de Magia e arremeter contra o alvo a até 20 km/h, atacando com FA=F+H+1d+2.

Deflexão: ao receber ataques baseados em PdF, o triceratops pode gastar 2 PMs e duplicar sua Habilidade (ficando com H4) para calcular a Força de Defesa. Ele pode fazer isso para proteger si mesmo e também seu cavaleiro (duplicando a Habilidade deste).

Terizinossauro: Também conhecido como "lagarto ceifador", este dinossauro tem braços de 2,5m que terminam em garras afiadas em forma de foice. Ele faz dois ataques por rodada com as garras (FA=F+1d) e mordida (FA=F+H + 1d).

Terizinossauros pesam duas toneladas, são massivos como rinocerontes (seus passos estrondosos podem ser ouvidos ao longe) e vivem nas florestas e planícies de Galrasia. São herbívoros: usam as garras apenas para agarrar os ramos mais altos das árvores. Infelizmente, são também muito irritadiços e territoriais, atacando qualquer criatura que se aproxime do bando. Viajam em grandes manadas de 4d + 5 indivíduos.

Terizinossauro: F4, H2, R5, A0, PdF0

Velocirraptor: O velocirraptor é um dinossauro predador de 2m de comprimento e 17 a 20 quilos. Eles existem em Galrasia e ilhas vizinhas, onde caçam em bandos de 1d-1 indivíduos.

Assim como seu parente maior dinonico, o raptor também tem uma grande garra em forma de foice em cada pata traseira. Sua estratégia é agarrar a presa com as presas e garras dianteiras, caso esse ataque tenha sucesso, na rodada seguinte ele começa a chutar com as garras traseiras, atacando duas vezes por rodada com FA=F+H+1d (ação completa), e a vítima estará Indefesa contra estes ataques.

Velocirraptor: F2, H3, R1, A0, PdF0

Doppelganger

"Sim, sei que papai é conhecido como um grande aventureiro... mas ele não tem sido o mesmo ultimamente. Vocês podem ajudá-lo?"

— Liana Goldheart, filha de Goldheart, paladino

O doppleganger — também conhecido como duplo— é o mestre supremo do disfarce, uma criatura mágica capaz de assumir a forma de outra criatura.

Um duplo pode se transformar em qualquer humanóide. Isso inclui a maioria dos seres com cabeça, tronco, dois braços, duas pernas e postura ere-ta: humanos, elfos (incluindo elfos-do-mar e do céu), meio-elfos, anões, halflings, goblinóides (goblins, hobgoblins e bugbears), orcs, ogres e outras criaturas —nunca menores que um halfling ou maiores que um ogre. Um duplo pode copiar com perfeição qualquer indivíduo pertencente a uma destas espécies.

A transformação do duplo não é ilusória: vai enganar qualquer pessoa, mesmo aquelas com Sentidos Especiais ou que, por um motivo ou outro, sejam capazes de ver através de ilusões. Duplos são também imunes à Telepatia e todas as magias que tenham essa Vantagem como exigência.

Em sua forma natural, um duplo lembra algo parecido com um humano —com pele totalmente branca, e sem cabelos, orelhas ou rosto (mas ainda capaz de ver, ouvir e falar). Ele reverte a esta forma quando morre ou é levado Perto da Morte. Não se sabe como ocorre sua reprodução; é certo apenas que um duplo sempre consegue reconhecer outro, não importa que formas ambos estejam usando.

O duplo pode copiar alguém de duas maneiras: parcial ou total. Caso consiga apenas ver (e ouvir) seu alvo, então o duplo cria apenas um disfarce parcial — que engana os sentidos, mas não imita as habilidades e poderes especiais do alvo, nem suas memórias. Suas

Características básicas (F1 -3, H2-4, R2-4, A2, PdF1 -3) não mudam. Caso o alvo tenha asas, por exemplo, o duplo não poderá usá-las. Caso consiga tocar o alvo, contudo, o duplo se torna uma cópia exata. Terá as mesmas Características, Vantagens, Desvantagens, Perícias, magias conhecidas... será idêntico nos mínimos detalhes! Sua insanidade também desaparece (pelo menos por algum tempo). Até mesmo roupas e pertences pessoais são duplicados. A única coisa que o duplo não consegue copiar são Armas Mágicas e outros itens mágicos. Caso abandone uma cópia total, o duplo só conseguirá fazê-la de novo se puder tocar o alvo outra vez.

O duplo não pode copiar totalmente mortos-vivos, construtos, dragões (mesmo que estejam transformados em humanóides), meio-dragões, elementais, invertebrados (como os demônios da tormenta), fadas e seres aparentados (dríades, nereidas, ninfas...). Mas ele ainda pode fazer cópias parciais (sem as Características, poderes ou habilidades) de todas essas criaturas.

Os duplos são, em geral, malignos — e loucos. Por trocar de mente e memórias o tempo todo, não conseguem formar uma personalidade própria. Estão sempre procurando formas melhores, jamais ficando satisfeitos. É comum entre eles adotar uma nova forma, livrar-se do alvo original (geralmente matando-o) e ocupar seu lugar, enganando seus amigos e familiares durante algum tempo.

Em geral o duplo não consegue manter uma mesma forma por mais de 1d + 2 meses, antes de ficar inquieto (voltando a ser Insano) e começar a procurar outro alvo. Mas sabe-se de casos em que o duplo ocupou uma identidade durante anos, antes de morrer ou ser desmascarado. Isso costuma acontecer quando eles imitam alguém que possua um ou mais Códigos de Honra; uma vez que um Código jamais pode ser violado (mesmo por insanidade), talvez isso funcione como uma cura parcial para sua loucura.

Doppelganger: F1 -3, H2-4, R2-4, A2, PdF1 -3

Insano: todo duplo tem alguma forma grave (-2 ou -3 pontos) de insanidade, sendo que Fobias, Histérico e Homicida são as mais comuns.

Dragões

"Eles foram os reis do mundo durante milhões de anos. Podem fazê-lo de novo quando quiserem. E você ainda afirma que os humanos são a espécie dominante?"

— Bluescape, estudioso dos dragões

Os dragões verdadeiros são répteis alados de linhagens muito antigas. Eles são conhecidos e temidos por seu tamanho, capacidade de combate e habilidades mágicas. Os dragões mais velhos estão entre as criaturas mais poderosas de todo o mundo.

As espécies de dragões verdadeiros (diferentes de outras criaturas com o tipo dragão) conhecidas subdividem-se em dois grupos: cromáticos e metálicos. Os dragões cromáticos são negros, azuis, verdes, vermelhos e brancos; todos são malignos e extremamente ferozes. Entre os dragões metálicos estão os de latão, bronze, cobre, ouro e prata, que são bondosos, geralmente nobres e em sua conduta a altamente respeitados pelos sábios.

Todos os dragões verdadeiros adquirem mais habilidades e seus poderes aumentam conforme envelhecem (o que não acontece com outras criaturas como o tipo dragão). Seu comprimento varia entre alguns metros, quando nascem, até mais 30 m quando se tornam grandes anciões. O tamanho exato varia de acordo com a idade e a espécie.

Embora sejam predadores temíveis, os dragões tornam-se necrófagos se necessário e podem digerir praticamente qualquer coisa quando estão muito famintos. O metabolismo dos dragões opera como uma enorme fornalha de grande eficiência, e consegue processar até mesmo material inorgânico. Alguns dragões até desenvolvem um gosto por este tipo de repasto.

Apesar dos objetivos e ideais destas criaturas variarem muito, todos os dragões são muito gananciosos. Eles adoram acumular riquezas, coletando montanhas de moedas e a maior quantidade possível de gemas, jóias e toleram abandonar seus covis por muito tempo, e saem apenas para patrulhar os arredores ou caçar.Para os dragões, seu tesouro nunca é grande o suficiente – eles apreciam observá-lo e se regozijam com o brilho de suas riquezas. Os dragões costumam dormir dobre suas pilhas de moedas e moldam recessos e elevações para comportar seus corpos. Quando os dragões atingem a categoria de grandes anciões, centenas de gemas e moedas então incrustadas em suas peles.

Todos os dragões falam o idioma Dracônico.

Sociedade dos Dragões: Embora acredite-se que todos os dragões sejam provenientes de uma mesma origem há dezenas de milhares de anos,

as variedades atuais se evitam e cooperam entre si apenas em circunstâncias extremas, como uma ameaça mútua extremamente poderosa. No entanto, os dragões bondosos já foram vistos com ambos os tipos. Os dragões de ouro algumas vezes se associam aos dragões de prata.

Quando os dragões malignos de variedades diferentes se encontram, quase sempre lutam para defender seus territórios. Os dragões bondosos são mais tolerantes, embora também sejam muito territoriais, e em geral tentam resolver suas diferenças de modo pacífico.

As estratégias de reprodução dos dragões variam de acordo com seus temperamentos e suas necessidades. Eles se preocupam em garantir a continuidade de suas linhagens, não importando o que aconteça com os pais ou seu covil. Os adultos jovens, particularmente os malignos ou menos inteligentes, tendem a deixar ninhos com 2 a 5 ovos por toda a parte, filhotes permanecem juntos até atingirem a adolescência ou a juventude, quando podem sair e formar seus próprios covis.

Os dragões mais velhos e mais inteligentes constituem famílias de um casal mais 2 a 5 filhotes. A idade dos casais sempre é adulta ou experiente; a proles serão filhotes (01-10 anos), muito jovens (11-30 anos), jovens (31-50 anos), adolescentes (51-90 anos) ou adultos jovens (91-100 anos). Pouco tempo depois de atingirem a categoria de adultos jovem (ou adolescente, em raras ocasiões) o filhote abandona os pais para estabelecer seu próprio covil.

Um casal de dragão de categoria de idade superior a experiente geralmente se separa, em busca de independência e tesouros próprios. As fêmeas mais velhas continuam a copular e botar ovos, mas apenas um dos pais ficará com a toca e criará a prole. Muitas vezes , a fêmea deposita diversos ovos, toma um conjunto para si, entrega outro para o parceiro, e deixa o resto deles à própria sorte. Em raras ocasiões, a fêmea entregam um ovo ou um filhote a pais adotivos de outras raças.

Existem muitas criaturas aparentadas, como as hidras, protodracos e wyverns, mas dragões verdadeiros têm certas características em comum. Andam sobre quatro patas (embora as garras dianteiras tenham certa habilidade manual), têm pescoço e cauda alongados, escamas e um par de asas. Muitos têm a cabeça coroada com chifres, mas eles são simples adornos — não servem para lutar.

Couro de Dragão: Os armeiros podem trabalhar com o couro de dragão para produzir armaduras e escudos obras-primas.

Sopro: Todos os dragões possuem pelo menos uma “arma de sopro” (seu PdF). Podem disparar pela boca uma rajada de material cáustico, tóxico ou corrosivo, extremamente destrutivo. A natureza do sopro depende da espécie do dragão: fogo, gelo, ácido, relâmpago...

Embora não se trate de uma magia, o Poder de Fogo dos dragões é tão poderoso que também vai afetar criaturas ou alvos que sejam vulneráveis apenas a magia. Por outro lado, quaisquer formas de proteção ou resistência contra magia NÃO têm efeito sobre o sopro de um dragão. Embora seja baseado em PdF, não é possível usar Reflexão ou Deflexão contra o sopro.

Tiro Múltiplo: usando seu Tiro Múltiplo, um dragão pode atacar vários alvos ao mesmo tempo com seu sopro; ele movimenta a cabeça enquanto emite uma rajada contínua. O dragão precisa gastar 1 PM para cada alvo (Ataca todos os Alvos com a mesma FA), incluindo o primeiro. Ao contrário de um Tiro Múltiplo normal, um dragão não pode fazer mais de um ataque de sopro no mesmo turno contra o mesmo alvo — apenas contra alvos diferentes. Uma Esquiva bem-sucedida por parte da vítima reduz à metade o dano normal.

Ataques: Dragões podem fazer até três ataques por turno: duas garras (FA=F+1d) e uma mordida (FA=F+H +1d).

Dragões são extremamente inteligentes e sabem falar muitas línguas. Todos os dragões possuem também habilidades mágicas naturais, sendo capazes de realizar grande quantidade de magias; eles conhecem praticamente todas as magias permitidas.

Dragões são orgulhosos: não aceitam seres humanos ou semi-humanos como semelhantes — na verdade, para eles são simples insetos. Isso, contudo, não quer dizer que um dragão vai subestimar um bando de aventureiros a ponto de permitir ser emboscado; com seus Sentidos Especiais, ele vai primeiro examinar e avaliar o grupo à , distância, antes de se revelar.

Estas Características são típicos para dragões adultos. Elas devem ser ajustadas em -2 para filhotes, -1 para jovens, +1 para adultos maduros e até +4 para dragões muito antigos.

Arena: dragões recebem H+2 quando agem em seus próprios covis. Um covil de dragão costuma uma grande rede de túneis, uma cidade abandonada, um bosque, pântano, lagoa, montanha ou outra área.

Forma Alternativa: todos os dragões adultos têm a capacidade de se transformar em uma forma humana ou semi-humana (elfo, meio-elfo, anão, halfling...). Eles usam essa segunda forma para dialogar com humanóides sem alarmá-los, ou para viajar incógnitos — coisa que raramente fazem, pois são orgulhosos demais para se esconder de “simples humanos”. Nessa forma eles ainda possuem as mesmas Características (quando um humano demonstra grandes poderes publicamente, é possível que seja confundido com um dragão disfarçado), Vantagens (podem voar mesmo sem usar as asas) e Arcano, mas não podem usar o sopro.

Vôo: voando, dragões têm velocidade normal igual à sua Hx20 ou Rx20km/h (aquele que for menor), e elocidade máxima igual a 10m/s com H 1, 20m/s com

H2, 40m/s com H3 e assim por diante.

Magias: dragões têm a magia Pânico como uma habilidade natural, que podem usar sem gastar PMs.

Sentidos Especiais: dragões possuem todos os sem tidos Especiais: Audição Aguçada, Faro Aguçado, Infravisão, Radar, Ver o Invisível, Visão Aguçada e Visão de Raios-X, sendo quase impossível surpreendê-los. Ao fazer testes de Perícias, em situações que envolvem perceber coisas atravês destes sentidos, a dificuldade do teste cai uma graduação.

Por exemplo, uma Tarefa Difícil será considerada Normal, e qualquer Tarefa Normal será Fácil.

Telepatia: dragões podem tentar ler a mente de alguém que consigam ver (e eles podem ver MUITO longe com seus Sentidos Especiais!). A vítima tem direito a um teste de Resistência para evitar. Em combate, o dragão gasta 1 PM para cada utilização.

Código de Honra: todos os dragões têm pelo menos um Código de Honra; esse pode ser seu mais importante ponto fraco, se os aventureiros puderem descobri-lo...

Combate: Um dragão ataca usando suas poderosas garras e sua mordida, mas conforme seu tamanho, é capaz de utilizar seu sopro e ataques físicos especiais. Eles preferem lutar enquanto voam, permanecendo afastados do alcance do inimigo até enfraquecê-lo com seus ataques de longa distância. Os dragões mais velhos e mais inteligentes costumam reduzir a resistência do adversário eliminando primeiro os oponentes mais perigosos (ou evitando-os enquanto neutralizam os mais fracos).

Os dragões deflagram confrontos sem qualquer tipo de provocação e enfrentam criaturas de qualquer tamanho. Caso o alvo pareça intrigante ou um adversário formidável, o dragão espreitará a criatura

até encontrar o melhor momento para atacar e a melhor tática a aplicar. Caso o alvo pareça fraco, o dragão fará sua presença ser notada rapidamente – eles se divertem provocando terror em suas vítimas. Algumas vezes, o dragão decide controlar uma criatura humanóide por meio da intimidação e da magia. Os dragões verdes gostam muito de interrogar os aventureiros para aprender mais sobre sua sociedade e habilidades, os acontecimentos nas regiões vizinhas e a existência de tesouros nas proximidades.

Dragões Cromáticos

Os dragões cromáticos (também conhecidos como Dragões Elementais) são as seis espécies de dragões mais comuns no mundo, geralmente são considerados malignos, agressivos, mesquinhos, vaidosos e sórdidos, mas há excessões, cada dragão cromático é identificado por uma cor, cada uma ligada a um dos Caminhos Elementais da magia. Eles são identificáveis por suas cores:

Dragão Branco: este dragão glacial vive apenas em . áreas geladas. F3, H3, R4, A4, PdF5 (frio/gelo). Arcano. Invulnerável a ataques baseados, Magia Branca frio ou gelo, naturais ou mágicos.

O dragão branco possui um focinho afilado, uma papada espinhosa e uma crista sustentada por um único espinho curvado para trás. Um odor fresco, levemente químico, acompanha o dragão, e suas escamas como a neve.

Considerados os menores e menos inteligentes espécies da sociedade dracônica, a maioria dos dragões brancos não passa de simples predadores bestiais. Seus rostos expressam pura ferocidade, ao contrário da astúcia dos dragões mais poderosos.

As escamas de um filhote de dragão branco brilham como espelhos. Conforme ele envelhece, este brilho desaparece; nas idades mais avançadas, o branco se mistura com uma coloração azul clara e/ou cinza claro.

Os covis dos dragões brancos geralmente são feitos em cavernas congeladas e profundas câmaras subterrâneas afastadas dos raios quentes do sol. Eles guardam todo o seu tesouro dentro dos seus covis, de preferência em cavernas forradas de gelo para refletir suas gemas. Os dragões brancos são colecionadores de diamantes.

Embora possam comer quase qualquer tipo de coisas, os dragões brancos são bastante exigentes e só devoram comida congelada. Geralmente, estes dragões consomem as criaturas mortas pelo seu próprio sopro, enquanto as carcaças ainda estão totalmente congeladas o suficiente.

Os dragões brancos são inimigos naturais dos gigantes do gelo, que os caçam em busca de comida, matéria-prima para armaduras ou para capturá-los como guardiões.

Combate: Os dragões brancos preferem abordagem repentinas, mergulhando sobre seus oponentes ou surgindo de dentro d'água, da neve ou

do gelo. Eles disparam seu sopro e em seguida tentam nocautear um único oponente de cada vez com ataques seqüenciais.

Sopro: O dragão branco possui apenas um tipo de sopro, um cone de frio.

Dragão Negro: habitam pântanos e cavernas. F4, H4, R4,A5, PdF9 (Ácido). Arcano. Invulnerável a ataques baseados magia negra, e em ácido, veneno, naturais ou mágicos.

A cabeça do dragão definitivamente se parece com uma caveira, graças aos olhos profundos e à abertura nasal achatada. Seus chifres se curvam para a frente, e ele ostenta uma crista dorsal que começa atrás da cabeça e diminui, desaparecendo a três quartos do comprimento do pescoço. Um odor ácido envolve a criatura, suas escamas são foscas e quase todas são cinza-escuras e negras.

Os dragões negros são temperamentais, astutos e malévolos, características que se refletem em suas faces sinistras e ardilosas.

Os dragões negros muitas vezes são chamados de "dragões-caveiras", devido ao aspecto de seu crânio. A determinação gradual da pele na região da base dos chifres e do rosto contribui para esta impressão. Essa decomposição aumenta com o passar do tempo, mas não prejudica o dragão. Ao nascer, as suas escamas são finas, pequenas e lustrosas; conforme o dragão envelhece, elas aumentam de tamanho e espessura; tornam-se foscas, auxiliando-o a se camuflar em pântanos e charcos.

Os dragões negros vivem em cavernas subterrâneas grandes, úmidas e repletas de câmaras. Eles cheiram a vegetais apodrecidos e a água estagnada, com um leve odor ácido. Os dragões mais velhos escondem a entrada de seus covis. Os dragões negros se alimentam principalmente de peixes, moluscos e outras criaturas aquáticas. Eles também apreciam carne vermelha, mas preferem "curti-la" deixando-a em descanso por vários dias em seu covil antes de comê-la.

Os dragões negros são colecionadores de moedas. Os mais velhos algumas vezes capturam e interrogam humanóides sobre depósitos de moedas de prata, ouro e platina antes de matá-los.

Combate: Os dragões negros preferem emboscar suas vítimas , usando o seu habitat como cobertura. Quando lutam em pântanos ou charcos com vegetação muito cerrada, eles procuram permanecer em terra ou mergulhando na água, evitando alçar vôo; as copas das árvores limitam sua capacidade de manobra. Quando estiver em desvantagem, o dragão negro voará para longe, evitando deixar rastros e tentará se esconder numa lagoa funda ou brejo.

Sopro: O dragão negro possui apenas um tipo de sopro, uma rajada de ácido.

Dragão Verde: vivem em montanhas e florestas, sendo mais comuns em Galrasia e nas Montanhas Sanguinárias. F4, H5, R5, A5, PdF9 (ácido). Arcano. Invulnerável a ataques baseados em ácido, veneno ou Magia Elemental (terra), naturais ou mágicos,

O dragão possui um mandíbula encurvada, repleta de dentes, e vários espinhos ósseos sobre os olhos. Há outro grupo desses espinhos sob o queixo. A crista inicia-se atrás dos olhos e percorre todo o comprimento do tronco, alcançando sua altura máxima na parte traseira do crânio. Um odor de cloro envolve a criatura, cujas escamas irradiam um fulgor esmeralda.

Os dragões verdes são beligerantes e costumam atacar mesmo quando não são provocados.

As escamas de um filhote de dragão verde são finas, muito pequenas e de um verde muito escuro, bem próximo ao negro. Conforme o dragão envelhece, as escamas ficam maiores, mais claras e adquirem tons de verde-vegetal, verde-esmeralda e verde-oliva, auxiliando a se camuflar nas florestas.

Os dragões verdes estabelecem seus covis nas florestas; quando mais antigas e maiores as árvores, melhor. Eles preferem cavernas em penhascos ou encostas e podem ser detectados pelo odor picante de cloro que exalam. Embora eles devorem praticamente

qualquer coisa, incluindo arbustos e pequenas árvores quando estão muito famintos, os dragões verdes preferem elfos e fadas.

Sopro: O dragão verde possui um único tipo de sopro, um cone de gás corrosivo (ácido).

Dragão Azul: dizem que estes dragões voam eternamente e nunca precisam descer ao chão, mas fazem seus ninhos nas montanhas. F5, H5, R5, A6, PdF7 (relâmpago). Arcano; Invulnerável a ataques baseados em Magia Elemental (ar) e eletricidade, naturais ou mágicos.

O Dragão possui impressionantes orelhas pregueadas e um único chifre enorme emergindo do focinho. O odor de ozônio permeia o ar ao seu redor e suas escamas azul-cobalto cintilam contra o sol.

Os dragões azuis são vaidosos e territoriais. Eles são a variedade de dragão que melhor se adaptou a escavar na areia.

A coloração das escamas de um dragão azul varia desde o azul-celeste iridescente até o azul-marinho, lustrosas e polidas pelas areias do deserto. O tamanho das escamas aumenta conforme o dragão cresce, mas elas tendem a ficar mais compactas e endurecidas. A sua pele costuma emitir zumbidos e estalos, devido à enorme carga de eletricidade estática sob ela. Este efeito se intensifica quando o dragão se enfurece ou ameaça atacar, exalando um forte odor de ozônio e areia.

Suas cores vibrantes tornam os dragões azuis muito fáceis de se distinguir num cenário desértico. Contudo, eles costumam se enterrar na areia, deixando apenas parte de sua cabeça exposta. Os dragões azuis adoram voar no ar quente do deserto, preferindo fazê-lo durante o dia, quando as temperaturas são mais elevadas. Alguns deles se confundem com a cor azul do céu e aproveitam-se disso para se camuflar.

Os dragões azuis estabelecem seus covis em vastas cavernas subterrâneas, onde também guardam seus tesouros. Apesar de coletarem qualquer tipo de coisa que pareça valiosa, são colecionadores de gemas preciosas – especialmente safiras. Muitas vezes, estas criaturas são forçadas a comer cobras, lagartos e plantas do deserto para saciar seu imenso apetite, mas eles possuem certa preferência por animais de rebanho, como camelos, Sempre que têm oportunidade, se empanturram com estas criaturas.

Combate: Em geral os dragões azuis atacam a partir dos céus ou se enterram sob as areias do deserto até que os inimigos se aproximem a 30 m ou menos. Os dragões mais velhos utilizam suas habilidades especiais em combate com tática, mascarando o terreno a sua volta de modo a aumentar suas chances de surpreender o alvo. Os dragões azuis só recuam de uma batalha quando estão extremamente feridos, pois consideram bater em retirada um ato de covardia.

Sopro: O dragão azul possui apenas um tipo de sopro, uma linha de eletricidade.

Dragão Marinho: eles podem respirar livremente sob a água e nadar tão bem quanto voam, habitando o fundo dos oceanos e áreas costeiras. F5, H6, R6, A6, PdF7 (água). Arcano; Invulnerável a ataques baseados em Magia Elemental (água), ácido, veneno, naturais ou mágicos.

Dragão Vermelho: o mais poderoso dragão elemental do mundo, encontrado apenas em desertos e " crateras vulcânicas. F9, H6, R7, A7, PdF8 (fogo). Arcano. Invulnerável a ataques baseados em Magia Elemental (fogo), fogo natural ou mágico.

O dragão possui chifres que se estendem para trás, sobre o pescoço, orelhas pregueadas e espinhos ósseos no rosto e sob o queixo, além de fileiras de chifres acima do supercílio. O nariz é afilado e ostenta um pequeno chifre. A crista se inicia atrás do crânio e se estende até a ponta da cauda. O dragão exala o odor de fumaça e enxofre, e suas escamas brilham em tons de carmim e escarlate.

Dentre todos os dragões, os vermelhos são os mais gananciosos, sempre em busca de uma forma de aumentar suas montanhas de tesouros. Eles são excepcionalmente arrogantes, qualidade que se reflete na sua postura imponente e em suas expressões de desdém.

As escamas pequenas dos filhotes têm uma coloração vermelha escarlate, lustrosa e brilhante, e deixam –nos vulneráveis a detecção de outros predadores e caçadores, portanto, eles permanecem nos subterrâneos sem se aventurar na superfície até acumularem poder suficiente para cuidar de si. Após o término da infância, suas escamas escurecem até um vermelho escuro e a textura lisa e lustrosa é substituída por um aspecto uniforme e fosco. Conforme o dragão envelhece, as escamas aumentam de tamanho e espessura, tornando-se rígidas como metal. Tanto a crista sobre o pescoço quanto as asas se tornam cinza azuladas ou violeta acinzentadas nas pontas e tendem a escurecer conforme a idade avança. As pupilas do

dragão vermelho desbotam com a idade e os mais velhos possuem olhos semelhantes a orbes cheias de lava derretida.

Os dragões vermelhos estabelecem seus covis em gigantescas cavernas que se estendem pelas profundezas da terra, iluminadas pelo calor que seu corpo emana e caracterizadas por um forte cheiro de fumaça e enxofre. Entretanto, essas criaturas sempre escolhem um posto de observação próximo de suas cavernas, de onde consigam enxergar e guardar todo o seu território (que eles consideram ser tudo que esteja ao alcance de seus olhos). Este observatório muitas vezes invade o território de um dragão de prata e por essa razão, essas duas espécies freqüentemente são inimigas.

Os dragões vermelhos são carnívoros por preferência e seus pratos favoritos são os jovens humanos ou elfos. Algumas vezes, esses dragões enfeitiçam os camponeses para oferecerem regularmente sacrifícios humanos.

Combate: Devido à sua extrema auto-confiança, os dragões vermelhos raramente avaliam seus oponentes durante muito tempo. Depois de identificar um alvo, eles decidem rapidamente se devem ou não atacar, usando uma das diversas estratégias preparadas com antecedência. O dragão vermelho sempre aterrissa para atacar as criaturas mais fracas com suas garras e mordidas em vez de incinerá-las com seu sopro, na esperança de evitar a destruição de qualquer tesouro que elas estejam carregando.

Sopro: O dragão vermelho possui um único tipo de sopro, um cone de fogo.

Dragões Metálicos

Os Dragões Metálicos constituem o ramo bondoso da sociedade dragônica, mas serão tão agressivos quanto seus parentes malignos quando desafiados ou ameaçados. Eles constumam também ser orgulhosos e gananciosos.

Dragão de Bronze: F8, H5, R6, A6, PdF7 (Elétrico), Arcano. Invulnerável a ataques baseados em Magia Elemental, fogo natural ou mágico. Possui uma carapaça reforçada e ondulada estendendo-se da altura dos olhos a das maçãs do rosto. As ondulações terminam em chifres curvos.

São curiosos e divertem-se transformando-se em pequenos animais amigáveis para observar os aventureiros. São fascinados pela arte da guerra e se unem com entusiasmo aos exércitos que lutam contra uma causa justa, e uma ótima recompensa.

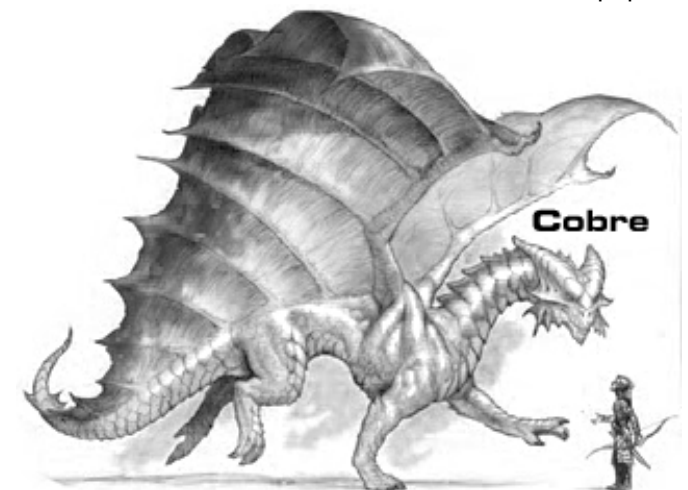
Combate: Os dragões de Bronze, detestam matar animais e farão o possível para suborná-los ou força-los magicamente. Eles usarão telepatia para detectar as reais intenções das criaturas inteligentes.

Sopro: Os dragões de Bronze possuem dois tipos de sopro: uma linha de eletricidade e um cone de gás da repulsão.

Gás Repulsivo: Funciona como a vantagem Paralisia, mas ao invés do alvo ficar paralisado ele deve fugir do dragão por 1d6 rodadas.

Dragão de Cobre: F7, H6, R7, A6, PdF7 (Ácido), Arcano. Invulnerável a ataques baseados em Magia Elemental, fogo natural ou mágico. O dragão possui coxas e ombros enormes, com um rosto curto e carapaças largas e lisas sobre os olhos. Chifres compridos e achatados estendem-se a partir dessa carapaça numa série de segmentos sobrepostos. A criatura também ostenta protuberância malares voltadas para trás e dois conjuntos de cartilagem ornamental na parte inferior envolvem o pescoço, a partir de queixo. O dragão exala um odor pungente, e suas escamas avermelhadas têm um brilho metálico.

Os dragões de cobre são pregadores de peças, piadistas e charadistas incorrigíveis. A maioria tem temperamento jovial, mas também um lado ganancioso e mesquinho. Eles são especialistas em saltos e escaladas.

Após o nascimento, as escamas do dragão de cobre possuem uma coloração marrom escura, com tons metálicos. Conforme o dragão envelhece, suas escamas se tornam mais refinadas e acobreadas, assumindo um brilho suave e quente no inicio da idade adulta. As escamas dos dragões de cobre muito velhos assumem uma tonalidade esverdeada. As pupilas

destas criaturas desbotam com a idade e os olhos dos grandes anciões se assemelham a brilhantes orbes azul-turquesa.

Os dragões de cobre gostam de lugares elevados, secos e rochosos. Eles estabelecem seus covis em cavernas estreitas, muitas vezes bloqueando. Eles estabelecem seus covis em cavernas estreitas, muitas vezes bloqueando as entradas. Dentro de seus covis, eles constroem complexos labirintos sem teto, para que possam voar ou saltar sobre os intrusos.

Os dragões de cobre são caçadores determinados e consideram o esporte tão importante quanto o alimento que ele proporciona. Sabe-se que eles comem qualquer tipo de coisa, inclusive minérios metálicos. Contudo, seus alimentos prediletos são escorpiões gigantes e outras criaturas venenosas (dizem que o veneno aprimora seu raciocínio).

Como também habitam as colinas, muitas vezes ocupadas por dragões vermelhos, os conflitos entre essas espécies são inevitáveis. Geralmente, os dragões de cobre, por serem bem menores, procuram abrigos até que possam reduzir a desvantagem.

Combate: Os dragões de cobre apreciam o raciocínio e não costumam ameaçar as criaturas capazes de contar uma piada, uma anedota ou uma charada que nunca tenham ouvido. Eles se aborrecem rapidamente com as criaturas que não riem das suas piadas ou não aceitam suas traquinagens com bom humor. Eles adoram ridicularizar e aborrecer seus oponentes, até que estes desistam ou cometem alguma idiotice.

Um dragão de cobre furioso prefere aprisionar suas vítimas. O dragão empurra seus adversários ou arrebata-os e arremessa-os contra os lodaçais. Quando lutam no ar, eles preferem conduzir o confronto até desfiladeiros ou vales rochosos estreitos, onde possam forçar os inimigos a colidir contra as paredes.

Sopro: Os dragões de cobre possuem dois tipos de sopro: uma linha de ácido e um cone de gás da lentidão.

Gás da Lentidão: Funciona como a vantagem Paralisia, mas ao invés do alvo ficar paralisado ele somente consegue realizar uma ação de ataque ou de movimento por turno.

Dragão de Latão: F5, H5, R6, A5, PdF5 (fogo).A cabeça deste dragão possui uma placa enorme sobre a testa e chifres afiados no queixo. Uma crista se estende por todo o pescoço e suas asas se assemelham a uma arraia. O dragão cheira a areia aquecida pelo sol, e suas escamas brilham como latão polido.

Os dragões de latão têm a fama de falastrões. Eles podem conhecer muitas informações úteis, mas geralmente só as partilham depois de uma longa negociação ou um presente.

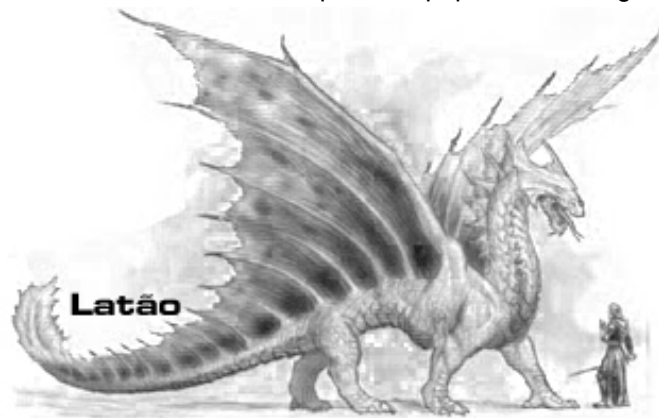
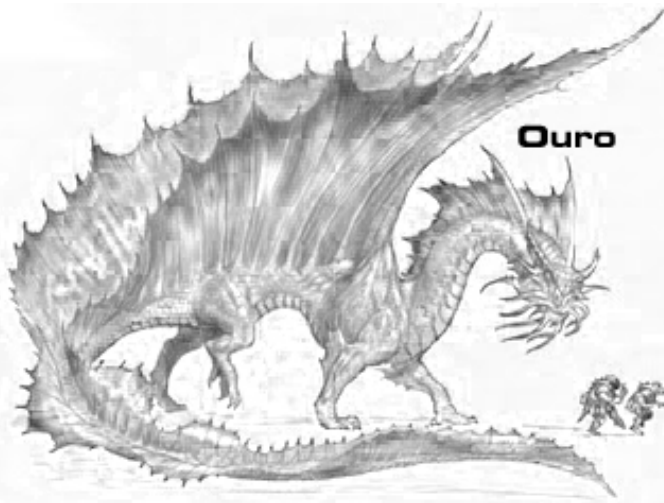
Quando nascem, as escamas dos dragões de latão são mosqueadas e marrom escuras; conforme o dragão envelhece, elas adquirem uma coloração mais metálica, até se estabilizar numa tonalidade quente e lustrosa. A enorme placa que recobrem sua cabeça é lisa e metálica, e a criatura possui chifres no queixo, que ficam mais afiados com a idade. As asas e a crista têm manchas esverdeadas nas pontas, que costumam a escurecer com o tempo. As pupilas do dragão

desbotam com a idade e os mais velhos têm manchas esverdeadas nas pontas, que costumam a escurecer com o tempo. As pupilas do dragão desbotam com a idade e os mais velhos têm olhos semelhantes a orbes de metal derretido.

Os dragões de latão adoram o calor intenso e seco, e gastam a maior parte do seu tempo se aquecendo sob o sol do deserto. Eles possuem um cheiro adstringente de metal ou areia. Eles estabelecem seus covis em grandes cavernas, de preferência com aberturas ao leste de modo a aproveitar o calor matutino; seus territórios são repletos de lugares protegidos, onde podem tomar seus banhos de sol e cercar aventureiros incautos para uma conversa.

Os dragões de latão conseguem comer quase qualquer coisa (e o farão) se isso for necessário, mas normalmente seu apetite não é muito grande. Eles são capazes de retirar algum sustento do orvalho da manhã, uma muito rara em seu habitat, e já foram vistos lambendo-o dos vegetais com suas longas línguas.

Como compartilham ambientes similares, os dragões azuis e de latão são inimigos mortais. Por serem maiores, os azuis levam vantagem em combates individuais; portanto, os dragões de latão tentam evitá-los até obter auxílio de seus semelhantes para lançar um ataque em massa.

Combate: Os dragões de latão preferem negociar em vez de lutar. Caso uma criatura inteligente tente escapar sem iniciar um diálogo, o dragão forçará sua submissão por meio de suas habilidades ou uma dose de gás do sono. Uma criatura adormecida despertará enterrada na areia até o pescoço e permanecerá assim até que a sede de conversa fiada do dragão seja saciada. Quando enfrentam ameaças reais, os dragões de latão mais jovens se afastam da visão do adversário e escondem-se profundamente na areia. Os dragões mais velhos desprezam essas táticas, mas ainda assim preferem obter qualquer vantagem possível em combate.

Sopro: Um dragão de latão possui dois tipos de sopro: uma linha de fogo e um cone de gás do sono.

Gás do sono: Funciona como a vantagem Paralisia, mas ao invés do alvo ficar paralisado ele dormirá por 1d6 rodadas.

Dragão de Ouro: F9, H8, R8, A7, PdF10 (fogo). O dragão possui dois grandes chifres lisos que se curvam para trás, protegendo-se do supercílio. Seu pescoço é adornado por cristas gêmeas, e os bigodes ao redor da boca se assemelham aos barbilhões de um bagre. Suas asas, semelhantes às velas de um navio, partem dos ombros e se estendem até a ponta da cauda. O dragão cheira a açafrão e incenso, e suas escamas brilham como ouro polido.

Os dragões de ouro são criaturas graciosas, sinuosas e de vasta sabedoria. Eles odeiam qualquer tipo de injustiça ou trapaça, e assumem cruzadas pessoais para promover o bem. Os dragões de ouro geralmente se disfarçam de seres humanos ou animais.

Ao nascer, as escamas do dragão de ouro são amarelo-escuro com manchas douradas e metálicas. Estas manchas aumentam conforme o dragão amadurece até que, ao chegar à idade adulta, todas as escamas serão completamente douradas. As faces desses dragões são sagazes e decididas; conforme envelhecem, suas pupilas vão desbotando e os olhos dos mais velhos parecem poças de ouro derretido.

Os dragões de ouro podem viver em qualquer lugar. Seus covis são afastados e sempre feitos de pedra, sejam cavernas ou castelos. Em geral, eles têm guardiões leais: animais da região, gigantes da tempestade ou gigantes das nuvens bondosos. Os gigantes quase sempre forjam pactos de defesa mútua com os dragões.

Os dragões de ouro costumam se sustentar a base de pérolas ou gemas pequenas. Estes presentes são bem-vindos, a menos que sejam tentativas de suborno.

Combate: Os dragões de ouro preferem conversar e negociar antes de lutar. Quando dialogam com criaturas inteligentes, usam suas habilidades a fim de adquirir vantagens. Em combate, costumam ser bem abençoados com sorte; os dragões mais antigos são abençoados com sorte mesmo sem estar em um combate. Eles fazem uso extensivo de magias durante o combate.

Sopro: Os dragões de ouro possuem dois tipos de sopro: um cone de fogo e um cone de gás de enfraquecimento.

Gás do Enfraquecimento: Funciona como a vantagem Paralisia, mas ao invés do alvo ficar paralisado ele tem um redutor temporário de -1 em TODAS as caractaréiticas.

Dragão de Prata: F9, H6, R8, A7, PdF8 (frio).Uma carapaça lisa e brilhante cobre o rosto do dragão. Sua crista se eleva sobre a cabeça e continua descendo pelo pescoço até a ponta da cauda, sustentando por espinhos compridos, com pontas escuras. Ele possui dois chifres reluzentes e asas largas e lustrosas. O dragão tem o odor de chuva, e suas escamas brilham como metal liquefeito.

Os dragões de prata são altivos e esculturais. Eles auxiliam com satisfação qualquer criatura bondosa que realmente precise e muitas vezes assumem a forma de anciões gentis ou de belas donzelas quando lidam com os seres humanos. Quando nasce, as escamas do filhote são azul-acizantadas, com reflexos prateados. Conforme o dragão se aproxima da idade adulta, essa coloração clareia lentamente até que cada escama se torne quase indistinguível. De longe, esses dragões parecem ter sido esculpidos em metal puro. Os dragões de prata também esculpidos como “dragões escudo”, devido às carapaças prateadas sobre suas pupilas desbotam e os olhos dos mais velhos envelhece, suas pupilas desbotam e os olhos dos mais velhos parecem orbes de mercúrio.

Os dragões de prata preferem covis aéreos em montanhas e picos afastados ou entre as próprias nuvens. Um leve afastamento ou entre as próprias nuvens. Um leve cheiro de chuva sempre acompanha estas criaturas; mesmo entre as nuvens, sua morada sempre tem uma área sólida e encantada, onde eles depositam seus ovos e guardam seus tesouros.

Como habitam o mesmo tipo de território, os

dragões de prata e vermelhos acabam entrando em conflito. Os embates entre estas duas espécies são furiosos e mortíferos, mas os dragões de prata geralmente levam vantagem, pois trabalham em equipe contra seus adversários, na maioria das vezes em companhia de aliados humanos.

Combate: Os dragões de prata não são violentos e evitam o combate, exceto quando enfrentam adversários extremamente malignos ou agressivos. Caso seja necessário, eles conjuram magias climáticas para cegar ou confundir seus oponentes antes de atacar. Quando estão furiosos, conjuram magias ligadas a gravidade para arremessar seus adversários no ar, onde são facilmente arrebatados. Contra adversários alados, o dragão de prata se esconde entra as nuvens (criadas algumas por eles mesmos em dias claros), e depois ataca quando estiver em vantagem.

Sopro: Os dragões de prata possuem dois tipos de sopro: um cone de frio e um cone de gás paralisante.

Gás da Paralisia: Funciona como a vantagem Paralisia.

Dragões Bicéfalos

"O que acontece quando um poder máximo é duplicado?"

— Bluescape, estudioso dos dragões

O acasalamento entre dragões elementais de espécies diferentes pode, em casos raros, resultar em monstruosidades de duas cabeças. Eles têm uma cabeça de cada cor e o corpo listrado feito um tigre, com as cores de seus pais.

Além de todos os poderes draconianos, uma destas feras terá as Características da espécie mais poderosa e todas as suas invulnerabilidades. Assim, um bicéfalo preto/verde adulto terá F4, H5, R5, A5, PdF6 (veneno/ácido),Arcano, e será Invulnerável a ataques baseados em ácido, veneno, terra magia negra, naturais ou mágicos. Por possuir duas cabeças, o bicéfalo pode usar o sopro de dragão duas vezes na mesma rodada.

Estudiosos da Academia Arcana teorizam que, se um bicéfalo se acasalar com outro dragão elemental, poderá resultar em uma forma ainda mais macabra e poderosa — o dragão tricéfalo. A existência desta criatura, contudo, é puramente hipotética: não se tem notícia de nenhuma em toda a história, nem mesmo em lendas...

Dragonete

"Apareçam e lutem, droga!"

—Hardfail, Imortal (Feito de Bobo)

Apesar do nome, estas criaturas não são consideradas dragões verdadeiros. Seu parentesco é muito mais próximo dos sprites, o povo-fada.

Também conhecidos como dragões-fada,dragonetes são muito parecidos com os dragões verdadeiros — exceto pelo tamanho: nunca ultrapassam meio metro, incluindo a cauda. As asas também são diferentes; em vez das asas coriáceas dos grandes dragões, dragonetes sempre têm asas de inseto — sejam translúcidas e com nervuras como asas de libélula, sejam coloridas feito as de borboletas.

Dragonetes não são subdivididos por cores, como os elementais; eles são sempre multicoloridos e brilhantes.

Dragonetes são, acima de tudo, brincalhões. Gostam de usar Invisibilidade (quando a possuem) ou magia ilusória para enganar aqueles que se aventuram em suas florestas.

Eles lutam apenas quando encurralados, preferindo sempre a fuga. Na natureza, costumam ser encontrados em bandos de até 2d indivíduos.

Dragonete (4 pontos): personagens jogadores podem ser dragonetes. Esta Vantagem Única segue as regras normais para Fadas vistas no Manual 3D&T. Ela oferece H + 1 (até um máximo de H5), Aparência Inofensiva, Arcano, Vôo, Modelo Especial, Vulnerabilidade: Magia e Armas Mágicas, e nunca podem comprar Resistência à Magia. O Poder de Fogo de um dragonete é sua arma de sopro: pode ser baseado em fogo, água, luz ou ar.

Dragotauro

"Como se atrevem? Como OUSAM trazer esta aberração, este ser repugante à minha presença?! MORTE A TODOS VOCÊS!"

— Belariam, Dragoa

Esta criatura raríssima tem um torso humanóide ligado a um corpo de dragão elemental. Sua parte humana tem a cabeça sauróide, escamas e coloração de um dragão, e seu tamanho corresponde ao de um centauro comum, mas com asas.

Ao contrário do que se pode pensar, tais seres não nascem da união entre humanos e dragões (estes seriam, na verdade, meio-dragões). Dragotauros não existem como raça; eles surgem apenas de formas antinaturais, por intervenção de deuses furiosos, ou como experimentos de magos loucos. São seres de vida conturbada, temidos e odiados onde quer que estejam — especialmente pêlos dragões verdadeiros, que odeiam com todas as forças estas "criaturas repulsivas".

Dragotauros e meio-dragões verdadeiros têm muito pouco em comum. Na verdade, a única habilidade que partilham é Invulnerabilidade a certo tipo de dano:

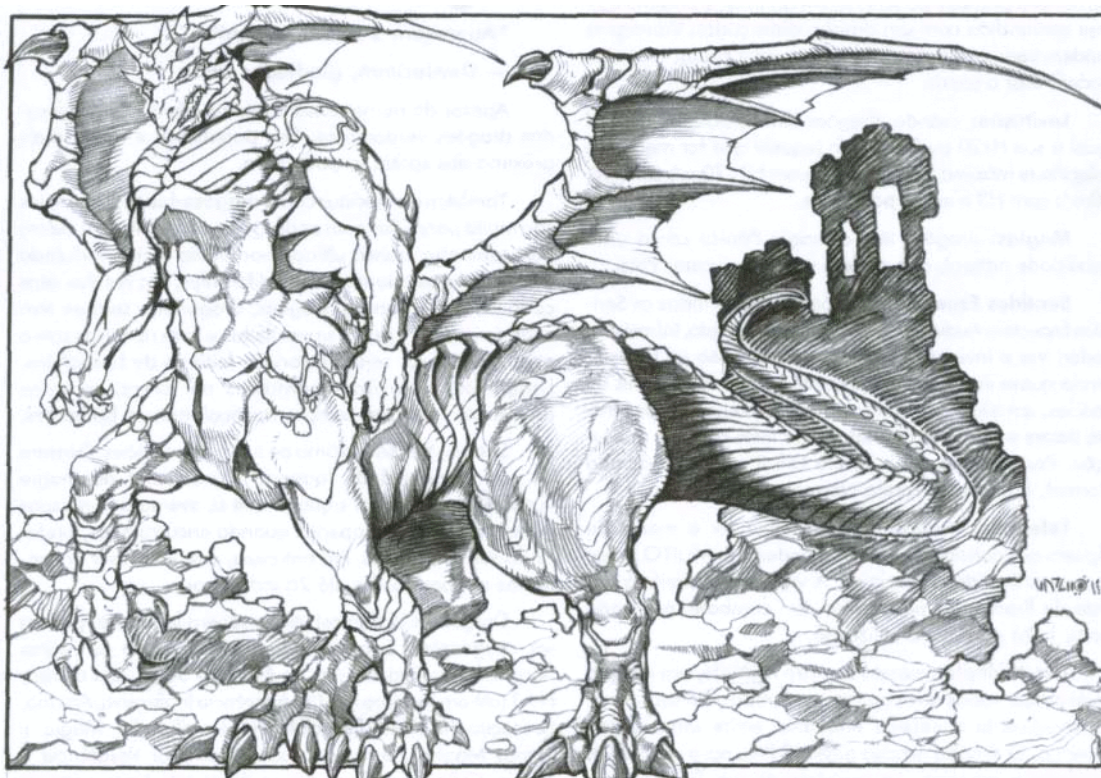
frio/gelo (não ambas; apenas uma) para dragotauro brancos; elétrico ou vento/som para dragotauros azuis, e assim por diante.

Dragotauros têm asas e podem voar. No entanto, eles sofrem os efeitos de Má Fama e Monstruoso, provocando temor ou revolta em toda parte. Outro grande problema com o qual convivem é que são profundamente odiados por TODOS os dragões, sendo caçados por eles com regularidade. Mesmo o mais paciente e benevolente dos dragões daria à criatura, no máximo, uma chance de fugir antes de começar a perseguição...

Dragotauro (4 pontos): personagens jogadores podem ser dragotauros. Esta Vantagem Única segue as regras normais para Centauros vistas no Manual 3D&T.

Ela oferece F+1 para tarefas envolvendo a parte inferior do corpo; H + 1 para corridas, fugas e perseguições; permite fazer dois ataques por rodada com as patas dianteiras (FA=F+1d) em vez de seu ataque normal; e Modelo Especial. Todos os dragotauros também possuem Vôo, Má Fama, Monstruoso e Inimigo.

Vôo: dragotauros podem voar com uma velocidade máxima igual a lOm/s com H1, 20m/s com H2, 40m/s com H3 e assim por diante.

Má Fama: todos os dragotauros têm má reputação. Para eles, bem como para seus eventuais companheiros, testes de Perícias que envolvam ações sociais (como Arte, Manipulação, Investigação, Crime e outras, quando envolvem interação com outras pessoas) serão sempre considerados Tarefas Difíceis.

Monstruoso: dragotauros são horrendos. Não podem possuir Aparência Inofensiva e são recebidos com temor e desprezo aonde quer que vão. Para eles, bem como para seus eventuais companheiros, testes de Perícias que envolvam ações sociais (como Arte, Manipulação, Investigação, Crime e outras, quando envolvem interação com outras pessoas) serão sempre considerados Tarefas Difíceis.

Inimigo: TODOS os dragões de todas as espécies são inimigos dos dragotauros, e atacam estas criaturas sempre que as encontram. Portanto, é bem difícil para um destes seres ter uma vida longa...

Dríade

"E-então v-você quer q-que eu fique aqui na floresta c-com você? P-para sempre? P-puxa... deixa eu pensar..."

— Lastone, aventureiro (desaparecido)

As dríades são um tipo especial de fada, magicamente ligadas a florestas e bosques. As lendas de Arton dizem que suas almas estão abrigadas em árvores antigas, com milênios de idade. Uma destas criaturas jamais pode ser destruída — a menos que se destrua a árvore que abriga sua alma. Enquanto essa árvore existir, a dríade sempre voltará da morte.

Dríades têm a aparência de lindas elfas com cabelos esverdeados. Uma vez que essa cor de cabelo não é rara na raça élfica artoniana, será muito difícil saber a diferença entre uma dríade e uma elfa verdadeira. Vivendo em florestas, dríades costumam ser facilmente confundidas com elfas druidas. Dríades possuem os mesmos poderes de uma druida ou clérigo de Allihanna. Elas controlam a vegetação à volta, usando raízes e cipós para imobilizar os oponentes.

Também podem usar sedução mágica para encantá-los. Uma dríade prefere enganar e despistar seus inimigos em vez de atacá-los. Ela nunca entra em combate, nem causará qualquer tipo deferimento — mas isso não a torna inofensiva. Solitária em sua floresta, ela pode eventualmente se apaixonar por um aventureiro de boa aparência que passe por seus domínios. Se isso acontecer a dríade irá capturá-lo e toma-lo como companheiro por algum tempo, ou talvez para sempre. Alguns tentam fugir desse destino; outros não... Clérigos de Allihanna dizem que uma dríade e um humano, elfo ou meio-elfo podem gerar

filhos — e estes, por sua afinidade com a natureza, tendem a se tornar druidas. Por esse motivo, muitos servos de Allihanna acreditam que têm sangue dríade nas veias.

Dríade: F0-2, H 1-2, R1-3,A0, PdF3

Clericato: dríades podem lançar magias divinas como druidas ou xamãs de Allihanna, e têm todos os seus mesmos Poderes Concedidos (veja o Manual do Aventureiro).

Paralisia: ao fazer um ataque paralisante(FA= PdF+ H+1 d), se a dríade vence a FD da vítima, esta não sofre dano — mas deve ser bem sucedida em um teste de Resistência. Se falhar, fica paralisada. A duração da paralisia depende de quantos PMs a dríade gastou (em geral ela gasta 6 PMs para três rodadas, mais que suficiente para que ela fuja).

Imortal: quando destruída, uma dríade renascerá em alguns dias ou semanas, a menos que a árvore onde está sua alma seja destruída também.

Magias: dríades tem Arcano. Também podem usar a magia Canto da Sereia como uma habilidade natural, quantas vezes quiserem, sem gastar Pontos de Magia.

Perícia Animais: dríades podem falar com os animais livremente. Também dispensam testes para Tarefas Fáceis, fazem testes de H+1 para Tarefas Médias, e H-2 para Tarefas Difíceis envolvendo animais.

Perícia Sobrevivência: dríades dispensam testes para Tarefas Fáceis, fazem testes de H +1 para Tarefas Médias, e H-2 para Tarefas Difíceis envolvendo sobreviência.

Maldição: uma dríade jamais pode deixar a floresta onde fica sua árvore. Se o fizer, começa a perder l PV por hora até a morte. Essa perda não pode ser revertida com descanso ou curas normais ou mágicas. No entanto, por ser Imortal, a dríade renascerá em sua própria floresta.

Drider

"As maravilhas das trevas são profundas e desconhecidas como a própria noite."

—Meia-Noite, clérigo

Um drider tem o torso de um elfo negro, ligado ao corpo de uma aranha gigante. São monstros subterrâneos, que habitam as mais profundas cavernas e túneis, onde podem formar impérios secretos — mas também é verdade que alguns visitam a superfície para saquear, pilhar e matar. Muito poucos conseguem livrar-se dos hábitos malignos de seu povo e agir como heróis.

A origem destas abominações é controversa. Em certos mundos, os driders são drow (elfos negros) castigados por sua maligna deusa-aranha por falharem em alguma missão. O castigo é sua transformação nestas criaturas horrendas, sendo que os drow e driders se odeiam. Em outros mundos, driders são raças que formam sociedades próprias, ou então são criados por magia diabólica.

Driders não existem em Arton como vida nativa, mas são abundantes no Reino de Tenebra e outros planos.

Drider (5 pontos): personagens jogadores podem ser driders. Esta Vantagem Única combina todas as habilidades e problemas das Vantagens Centauro e Elfo Negro.

Centauro: driders recebem F+1 para tarefas envolvendo a parte inferior do corpo; H + 1 para corridas, fugas e perseguições; permite fazer dois ataques por rodada com as patas dianteiros (FA=F+1d) em vez de seu ataque normal; e Modelo Especial.

Elfo Negro: driders têm H+1 (até um máximo de H5), redutor de -1 em todos os testes de Resistência (sem afetar seus PVs ou PMs, como nos elfos normais), Sentidos Especiais (Infravisão), Resistência à Magia (que, levando em conta o redutor de R-l, oferece R+2 em testes para resistir a magias), Elfos negros recebem Magia Branca ou Negra (à sua escolha) sem pagar pontos., Ponto Fraco (sofrem redutor de -l em todas as Características a luz do dia, e gastão o dobro de pontos de magia para lançar magías), e Vulnerabilidade: Luz.

Elefantes

"Grande tamanho não é exclusividade dos Monstros."

— Greenleaft, Druída

Elefante da Savana: a espécie mais comum, encontrados em savanas.

São bastante inteligentes e relativamente dóceis, treinados omo animais de carga e montaria por muitos

povos. A tromba é muito forte e habilidosa, capaz de realizar quase as mesmas façanhas de uma mão humana (com H1). Em estado selvagem eles vivem em manadas, comandadas e protegidas pêlos machos. F3-4, H0-1, R3, A0, PdF1 (água).

Mastodonte: o ancestral pré-histórico do elefante moderno. É um pouco maior e mais peludo, mas idêntico ao elefante em outros aspectos. F3-4, H0-1, R3-4, A1, PdF1 (água).

Mamute: maior e mais forte que o elefante comum, tem uma pelagem espessa e uma camada de gordura que os protege contra o frio. F4, H0-1, R4, A1, PdF1 (água), Armadura Extra (frio/gelo).

Todos os elefantes podem, quando estão na água, usar a tromba para soprar jatos (FA=PdF+H+1d). Em terra, podem fazer um ataque por turno com as presas (FA=F+H + 1d), dois com as patas dianteiras (FA=F+1d) ou esmagar com a tromba.

Se consegue acertar um ataque com a tromba, o elefante causa dano automático por Força nos turnos seguintes (FA=F+1d; a vítima é considerada Indefesa).

Uma vítima aprisionada só consegue atacar se antes passar em um teste de Força, e só pode usar armas pequenas (causando um dano máximo de FA=F1 +1d). Ataques feitos por outros personagens exigem um teste de Habilidade-1, ou provocam na vítima metade do dano que causam ao elefante.

Dizem que o elefante tem uma excelente memória, aprendendo coisas rapidamente e jamais se esquecendo de nada; ele será capaz de reconhecer, anos depois, urn caçador que tenha tentado matá-lo.

Elementais

"São bem úteis, quando você sabe fazê-los... e o que fazer com eles."

— Smart Gifre, aluna da Academia Arcana

Elementais são criaturas de outros planos, muito parecidas com os seres resultantes da magia Criatura Mágica. Ou seja, são seres mágicos feitos de um único elemento — ar, água, fogo, terra ou . A grande diferença é que elementais são seres vivos.

Todos os elementais possuem naturalmente as habilidades da magia Corpo Elemental, sem limite de tempo ou gasto de PMs. original do invocador.

Os elementais são seres inteligentes. Eles não precisam de supervisão constante por parte do invocador para executar ordens. Infelizmente, um elemental arrancado de seu plano de origem tem como único desejo retornar o mais rápido possível. Para isso ele tem duas opções: cumprir uma missão para o invocador em troca de liberdade, ou então matá-lo — o que provocaria o cancelamento da magia, libertando a criatura. O mais comum é que o elemental ataque primeiro e, se achar que o invocador é poderoso demais para ser vencido, só então -vai seguir suas ordens.

Um elemental que tenha sido escravizado por longos períodos pode tentar se vingar antes de voltar para casa.

Contudo, existem casos raros de elementais que se tornam amigos do invocador e retornam pacificamente a esse plano sempre que ele chamar.

Magias e poderes que não afetam Construtos também não afetam elementais.

Um elemental sempre terá pontuação determinada no momento da sua invocação de acordo com a regras da Magia Invocação do Elemental do Manual 3D&T Alpha pag. 99.

Elemental da Terra: Como uma colina ambulante, a criatura se aproxima sobre duas pernas indistintas, formadas por rochas e terra, balançando seus braços como clavas de pedra afiadas. A cabeça amorfa volta-se cegamente em sua direção.

Os elementais da terra são imensamente fortes e resistentes, os maiores são capazes de reduzir qualquer coisa em seu caminho a ruínas. Raramente eles deixam seu plano natal, exceto quando são invocados por magia.

Quando é convocado para o plano Material, o elemental será composto de qualquer tipo de poeira, rochas, metais preciosos ou gemas do local da invocação.

Os elementais da terra falam o idioma Terran, mas raramente o fazem. Quando falam, suas vozes parecem ecos num túnel profundo, o ribombar de um terremoto ou impacto de pedras entre si.

Elemental Médio da Terra: F3-4(esmagamento), H0-1, R3-4, A1-2, PdF1 (esmagamento). Corpo Elemental (não precisa respirar, é imune a todos os venenos e doenças, e não pode ser ferido facilmente: apenas magia, armas e ataques mágicos podem lhe causar dano, Armadura Extra contra tudo Inclusive Magia).Vulnerabilidade (Sônico).

Combate: Embora os elementais da terra se desloquem muito devagar, eles são oponentes incansáveis. Eles são capazes de viajar por dentro do solo ou através das rochas tão facilmente quanto um humano caminha sobre a superfície. No entanto, não conseguem nadar e devem circundar os estanques de água ou atravessá-los sob o leito. Embora seja capaz de caminhar no fundo da água, um elemental da terra prefere não fazê-lo.

Elemental do Fogo: Uma coluna de chamas ambulantes desliza o solo, parecendo emanar de um foco central humanóide. Como um inferno vivo, a dança de calor e chamas da criatura de fogo começa a se aproximar.

Os elementais do fogo são rápidos a ágeis. O metro toque de seus corpos ardentes é suficiente para incendiar a maioria dos materiais.

Um Elemental do fogo é incapaz de entrar na água ou qualquer ouro líquido não-inflamável. Uma porção de água será uma barreira intransponível, exceto se o Elemental puder saltá-la ou superá-la de outra forma.

Os elementais do fogo falam o idioma Ígneo, mas raramente o fazem. Quando falam, suas vozes se parecem com o crepitar de um enorme incêndio.

Elemental Médio do Fogo: F0-1(Fogo), H2-3, R1-2, A1-2, PdF4-5 (Fogo), Corpo Elemental (não precisa respirar, é imune a todos os venenos e doenças, e não pode ser ferido facilmente: apenas magia, armas e ataques mágicos podem lhe causar dano), Vôo, Vulnerabilidade (Frio).

Combate: Um Elemental do fogo é um oponente terrível que ataca seus inimigos de modo selvagem e direto. Ele se diverte ateando fogo nas criaturas e objetos do Plano Material até que consiga reduzi-las a cinzas.

Elemental do Ar: Esta criatura parece uma nuvem amorfa e mutável, cercada por fortes correntes de ar. Áreas de vapor mais escuro sugerem a existência de dois olhos e uma boca, mas talvez seja apenas um truque do vento rodopiante.

Os elementais do ar estão entre as criaturas mais velozes e ágeis que existem. Eles raramente deixam seu plano natal, exceto quando são invocados.

Os elementais do ar conhecem o idioma Auran, mas raramente o utilizam. Suas vozes soam como os silvos agudos de um tornado destruidor ou o murmúrio de uma tempestade noturna.

Elemental Médio do Ar: F2-3(Corte), H4-5, R1-2, A1-2, PdF1-2 (Corte), Corpo Elemental (não precisa respirar, é imune a todos os venenos e doenças, e não pode ser ferido facilmente: apenas magia, armas e ataques mágicos podem lhe causar dano, pode entrar em qualquer lugar que não esteja hermeticamente fechado, pode se transformar em ar puro e ficar totalmente invisível), Vôo, Vulnerabilidade (Esmagamento).

o esteja hermeticamente fechado, pode se transformar em ar puro e ficar totalmente invisível.

Combate: Os elementais do ar são adversários mortíferos em campo aberto em combates aéreos prolongados devido à velocidade extraordinária.

Elemental da Água: Um vórtice de água se espalha no solo, embora não se desfaça ou perca sua forma. As ondas fluem ao redor de um redemoinho central com forma humanóide, com apêndices líquidos que atacam com a força de uma tempestade oceânica.

Os elementais da água podem ser tão ferozes e poderosos como um maremoto.

Um Elemental da água não pode se afastar a mais de 60 m do corpo de água de onde foi conjurado.

Os elementais da água falam o idioma Aquan, mas raramente o fazem. Quando falam, suas vozes soam como o ribombar das ondas nos recifes rochosos ou os silvos de uma tormenta oceânica.

Elemental Médio da Água: F2-3(Esmagamento), H1-2, R4-5, A1-2, PdF1-2 (Esmagamento), Corpo Elemental (não precisa respirar, é imune a todos os venenos e doenças, e não pode ser ferido facilmente: apenas magia, armas e ataques mágicos podem lhe causar dano, capaz de passar pelas frestas mais finas, pode regenerar 1 PV por turno).Vulnerabilidade (Fogo).

Combate: Um Elemental da água prefere combater dentro de uma grande massa de água, onde pode desaparecer sob as ondas e rapidamente emergir na retaguarda de seus oponentes.

Elfo do Céu

_ "Um elfo COM ASAS?! Isso já passou dos limites! Vamos, me dê essa garrafa Cortez!"

— Bigorna, minotauro e taverneiro

Esta história é contada pêlos clérigos de Megalokk, mas rejeitada pêlos sacerdotes de Glórienn. Houve uma época em que Hydora, o maior e mais

poderoso dos dragões azuis, apaixonou-se por uma donzela élfica da antiga cidade de Lenórienn. Ela, imensamente honrada, "aceitou deixar sua gente e viver para sempre como companheira do deus-dragão. (Na verdade, as entrelinhas da história dizem que a donzela não teve muita escolha; Hydora exigiu sua mão em troca de NÃO exterminar os elfos...)

Os dragões azuis são conhecidos por viver sempre em vôo, tocando o chão raras vezes durante suas vidas.

Então, para ter sua querida sempre ao seu lado, Hydora deu-lhe asas. E seus filhos, tempos mais tarde, vieram a formar uma sub-raça de elfos alados.

Os elfos-do-céu são idênticos a seus parentes terrestres em todos os aspectos, exceto pelo fato de que têm asas — membranosas, sem penas, como asas de dragão. São extremamente raros, quase lendários: um deles poderia viajar durante séculos sem jamais encontrar um semelhante.

Como herança de seu ancestral dragão azul, os elfos-do céu podem voar por quanto tempo quiserem, sem l— nunca parar para descansar (não estão sujeitos ao limite de Resistência para determinar sua velocidade de viagem). Eles podem até dormir enquanto voam! Caçando pássaros e bebendo das nuvens, um elfo-do-céu poderia viver uma vida inteira sem jamais tocar o chão.

Quando cruzam com elfos terrestres, os elfos-do-céu podem gerar filhos com asas (30% de chance). Quando cruzam com humanos, podem gerar humanos ou meio-elfos, SEMPRE sem asas. Sendo tão raros, nunca chegam a formar comunidades (mesmo casais são raridade). Elfos-do-céu vivem tanto quanto os elfos terrestres (250 anos).

Elfo-do-Céu (3 pontos): personagens jogadores podem ser elfos-do-céu. Esta é uma Vantagem Única que - inclui visão noturna, H + 1 (até um máximo de H5), Vôo, -l em testes de Resistência. Eles não recebem bónus com espadas ou arcos.

Voô: voando, elfos-do-céu sempre têm velocidade normal igual à sua Hx20 (ignore a Resistência), e velocidade máxima igual a 10m/s com H 1, 20m/s com H2, 40m/s com H3 e assim por diante.

Elfo do Mar

"Ah, os humanos! Todos iguais! Mesmo aqueles que se mostram mais nobres e puros são MONSTROS na alma!"

— Deenar, elfo-do-mar

São infinitas as maravilhas submarinas de Arton, mas nenhuma se compara aos elfos-do-mar. Enquanto a raça humana predomina em terra firme e os elfos terrestres perderam seu reino em Arton-sul, no mar podemos encontrar vastos reinos dominados por seus primos submarinos.

Elfos-do-mar têm as mesmas orelhas pontiagudas (às vezes com raios, feito barbatanas) e olhos amendoados de suas contrapartes da superfície, mas as semelhanças físicas terminam aí. São criaturas de pele perolada ou azul-acinzentada, como os golfinhos. Os olhos e cabelos têm cores que variam de indivíduo para indivíduo: verde, azul, roxo, rosa e, mais raramente, vermelho ou dourado. Quando estão na água, respiram pelas narinas e expelem a água por seis fendas branquiais nas costas. Em terra, essas fendas se fecham e os pulmões funcionam de forma normal. Algumas raças têm membranas entre os dedos, enquanto outras têm mãos e pés normais — mas com nadadeiras nas laterais das pernas e antebraços.

Elfos-do-mar vestem pouca roupa. Quase sempre apenas tangas na parte inferior, feitas de couro de peixe ou fibras de alga-marinha. Armaduras seriam inaceitáveis, exceto certas peças raras, desenhadas para não interferir com a natação. As elfas usam na parte superior peças feitas de conchas, ou conservam os seios nus — afinal, como seu peso não é incómodo embaixo d'água, não existe qualquer razão para cobri-los. Elfos-do-mar não têm infravisão, mas possuem um sonar com alcance de 120m (apenas embaixo d'água).

Cada elfo-do-mar tem o poder de se transformar

em uma criatura marinha. Eles podem fazer isso até três vezes por dia. Nessa forma ganham os mesmos poderes e habilidades da forma animal, mas não podem usar magia.

Esse poder funciona apenas embaixo d'água; um elfo transformado ainda pode sair da água se sua forma animal é capaz disso, mas não poderá voltar ao normal. Um elfo-do mar sempre irá reconhecer outro, não importando a forma que possua no momento.

A forma animal depende do temperamento de cada elfo. A grande maioria deles se transforma em golfinhos e lontras-marinhas. Infelizmente, existem elfos tão malignos que suas formas animais são monstruosas...

Um elfo-do-mar pode viver em terra firme, mas a permanência no mundo seco provoca imensa dor e debilitação de seu organismo. Mergulhar em água do mar vai restaurar sua saúde em quinze minutos. Água doce o cura os danos, mas detém e impede a degeneração. Se mergulhar em água doce ou salgada pelo menos a cada dois dias, um elfo-do-mar pode viver em terra sem problemas.

Ao contrário dos elfos sem pátria espalhados em terra firme, os elfos-do-mar vivem em comunidades — ou mesmo reinos. Sabem lutar quando preciso, mas são pacíficos, vivendo em harmonia com a natureza. Os golfinhos são seus maiores amigos, e as únicas criaturas em quem realmente confiam. Odeiam selakos (como são chamados os tubarões em Arton), caçando e matando esses predadores assim que os encontram.

Como armas favoritas, preferem o tridente, o arpão e a rede. Algumas comunidades de elfos-do-mar têm um tabu muito rigoroso a respeito de mulheres e armas: uma elfa é responsável apenas pela colheita de vegetais ou pequenos animais, fabricação de roupas e utensílios, preparação de comida e outras atividades domésticas. Elas são proibidas de caçar, pescar ou lutar. Não é permitido a elas assistir os treinos de combate dos elfos. Não podem nem mesmo tocar em armas — uma arma tocada por uma elfa será imediatamente destruída, pois acredita-se que se tornou uma arma maldita. Essa crença é tão forte que, se um elfo-do-mar usa uma arma que acredite ter sido tocada por uma mulher, ele sofre penalização de Habilidade -l.

Os elfos-do-mar têm tecnologia muito primitiva. Eles não podem acender fogo e nem forjar metais, elementos indispensáveis para uma civilização avançada. Fabricam suas armas e ferramentas com pedra, coral e madrepérola (material extraído da concha de moluscos).

Também sabem aproveitar partes de animais marinhos: usam conchas e cascos de tartaruga como escudos, e garras de crustáceos gigantes para fazer machados, espadas e lanças. Embora reclusos, eles também podem negociar armas e ferramentas metálicas com habitantes da superfície.

Elfo-do-Mar (O pontos): personagens jogadores podem ser elfos-do-mar. Esta Vantagem Única segue as regras normais para Anfíbios vistas no Manual 3D&T Alfa. Ela oferece a capacidade de se mover na água com velocidade normal; Radar (de Sentidos Especiais), mas apenas embaixo d'água; até 1 dia por ponto de Resistência fora d'água, então começa a perder 1 ponto de Força e Resistência por dia; recebe H+1 (ficando com H 1) para fugas e perseguições na água; e Vulnerabilidade (calor/fogo). Elfos-do-mar também possuem uma Forma Alternativa própria.

Formas Alternativas: todos os elfos-do-mar podem se transformar em lontras (F0, H2, R0, A0, PdF0) ou golfinhos (F1, H3, R1, A0, PdF0), sem custo extra em pontos. Caso deseje uma Forma

Alternativa mais poderosa, um elfo-do-mar pode comprar esta Vantagem por 2 pontos em vez de 4, mas válida apenas para uma criatura marinha.

Nesta forma ele ainda sofre efeito de todas as suas Desvantagens, incluindo fraquezas de Anfíbio.

Ente

"Meu senhor..."

— Adrielle, druida

Entre as árvores mais antigas de Arton, algumas conseguiram acumular tanta sabedoria que transcenderam os limites entre o vegetal e o animal. Esses seres especiais podem se transformar em humanos ou elfos, capazes de andar e falar — mas ainda tão fortes e resistentes quanto uma árvore.

Em sua forma humana, entes parecem pessoas maduras e sábias, muitas vezes confundidas com druidas. A forma humana não pode ser usada durante o dia — nesse período a árvore precisa realizar fotossíntese. É também difícil para ele ficar distante de sua floresta por muito tempo.

Na verdade, é comum para um ente permanecer na forma de árvore durante anos, usando as pernas apenas quando realmente necessário. Mesmo como árvore eles -podem se comunicar, por telepatia, com qualquer criatura presente em sua floresta.

Entes atuam como protetores das florestas que habitam. Eles nunca podem mentir. Em combate, podem esticar os braços como se fossem cipós para esmagar os inimigos (dois ataques por turno, FA=F+H+1d).Todososdruidas reconhecem os entes como representantes diretos de Allihanna, e jamais questionam suas ordens.

As dríades, por outro lado, não gostam muito deles: acham todos os entes "velhos resmungões".

Ente: F6-8, H3-4, R1 0-12, A4-5, PdF0

Membros Elásticos: os braços do ente

podem alcançar inimigos distantes, que estejam a até 10m, sem precisar de Poder de Fogo para atacar a essa distância.

Telepatia: entes podem tentar ler a mente de alguém que consigam ver. A vítima tem direito a um teste de Resistência para evitar. Em combate, o ente gasta 1 PM para cada utilização.

Ambiente Especial: um ente pode ficar distante de sua floresta durante até 10-12 dias. Após esse prazo começa a perder 1 ponto de Força e Resistência por dia, que só podem ser restaurados após 24 horas na floresta. Entes recebem H + l (ficando com H11-13) para fugas e perseguições na floresta.

Código de Honra: entes seguem o - Código de Honra da Honestidade.

Vulnerabilidade: um ente tem Armadura 2 contra ataques baseados em calor/fogo.

Escorpião Gígante

"Alguém me ajude! Ele vai..."

— Harfail, aventureiro imortal (envenenado)

Uma versão muito maior e mais agressiva do escorpião comum, estes monstros medem até l ,80m de comprimento. Podem ser encontrados em estado selvagem, mas também são usados pêlos homens-escorpião como cães de guarda e de caça.

Ataques: Fazem dois ataques por rodada com as garras (FA=F + H + Id), sempre contra o mesmo alvo; se os dois ataques vencem a FD da vítima, esta fica presa e Indefesa contra novos ataques até ter sucesso em um teste de Força.

O escorpião pode atacar qualquer vítima presa nas garras com o ferrão venenoso na cauda, sem precisar fazer nenhum teste. Além do dano do ferrão (FA=F+1d), a vítima deve fazer um teste de Resistência +1: falha significa um dano extra de 15 PVs.

Escorpião-Gigante: F2, H2, R3, A2, PdF0

Membros Elásticos: a cauda do escorpião-gigante pode alcançar inimigos distantes, que estejam a até lOm, l sem precisar de Poder de Fogo para atacar a essa distância.

Eskaravelho

"Sozinho? Pensam em saquear este templo por que acham que estou sozinho? Ah, mas estão enganados. Percebem aquelas jóias na parede?"

— Meia-Noite, clérigo do deus da Noite

Esses terríveis besouros negros de aspecto metálico chegam a medir quase 10cm de comprimento. Suas mandíbulas são mais fortes que alicates, capazes de cortar facilmente madeira, metal e ossos (3d de dano).

Eskaravelhos vivem em antigas tumbas em pirâmides protegidas pêlos deuses Azgher e Tenebra, colocados ali para caçar ladrões de tesouros. Nunca podem ser totalmente destruídos e nem envelhecem; quando em hibernação, ficam imóveis e podem ser muito facilmente confundidos com jóias (para a infelicidade de quem meter um deles no bolso...).

Os besouros aparecem em bandos de 2d indivíduos. Podem ser despertados pela umidade presente na respiração de pessoas, pela luz ou calor de tochas, ou por qualquer movimento brusco nas proximidades. Eles nunca atacam, respectivamente, clérigos de Azgher e Tenebra.

Eskaravelho: F0, H4, R0, A1, PdF0

Imortal: mesmo depois de mortos, eskaravelhos sempre voltam à vida após l d horas.

Vôo: voando, eskaravelhos têm velocidade normal igual a l Okm/h e velocidade máxima igual a 80m/s.

Esfinge

"Que animal caminha com quatro pés pela manhã, dois ao meio-dia e três à tarde, e é mais fraco quando tem mais pernas?"

— Esfinge em uma masmorra

Respondeu o Aventureiro: “O homem, pois ele engatinha quando pequeno, anda quando adulto e usa bengala da velhice.”

Normalmente representadas como monstros mágicos com corpo de leão, cabeça humana e asas. De fato, esta forma clássica é vista apenas nos machos da espécie. As fêmeas têm aparência quase humana, com olhos de leoa. Fêmeas também têm asas, mas podem fazê-las sumir ou ressurgir magicamente conforme sua vontade. Quase todas têm poderes mágicos; geralmente conhecem todas as magias permitidas — e mais algumas!

Código de Honra das Esfinges: uma esfinge -nunca ataca alguém antes que esta pessoa falhe em responder uma charada (a menos, é claro, que seja “atacada primeiro).

O principal ponto fraco de todas as esfinges são as charadas: elas nunca atacam uma vítima antes que ela falhe em responder uma charada. Na verdade, quase toda a cultura das esfinges se baseia em enigmas e charadas. Existe até a crença de que esfinges femininas falam apenas através de perguntas, e as masculinas apenas através de respostas.

As esfinges também apreciam guardar conhecimento.

Elas são famosas por conhecer muitos idiomas, magias (mesmo que nem sempre sejam capazes de lançá-las) e propriedades de objetos mágicos.

Esfinge: F2-3, H 1-4, R2-3, A3-5, PdF0

Idiomas: esfinges sabem falar quase todas as línguas existentes. Dispensam testes para Tarefas Fáceis, fazem testes de H+I para Tarefas Médias, e H-2 para Tarefas Difíceis envolvendo idiomas.

Voô: voando, esfinges têm velocidade normal igual à sua Hx20 ou Rx20km/h (aquele que for menor), e velocidade máxima igual a 10m/s com H 1, 20m/s com H2, 40m/s com H3 e assim por diante.

Esmagador

“Ele está quebrando meu braço! FAÇAM ALGUMA COISAS!”

— Antarina, guerreira

Esmagadores são ferozes criaturas insetóides, medindo mais de um metro de comprimento. Têm uma forte carapaça parecida com a dos tatus, doze patas e poderosas mandíbulas. As patas têm ganchos que permitem a eles escalar qualquer superfície de forma excepcional — podem lutar mesmo quando estão nas paredes ou teto, sem nenhuma penalidade. Habitam túneis e cavernas, sendo bastante comuns em Doherimm.

Ataque Esmagar: Sua boca é pequena, mas as presas são fortes o bastante para esmagar ossos. Quando um esmagador consegue fazer um ataque bem-sucedido (que vença a FD da vítima), ele trava as mandíbulas; elas ficam fechadas à volta da vítima, causando dano com FA=F+1d, e a vítima é considerada Indefesa. O esmagador pode ser arrancado com um teste de Força, feito por qualquer personagem (mesmo aquele que estiver preso), mas o inseto não sofre dano com isso.

Um ninho de esmagadores abriga perto de 3d larvas grandes, gordas e inofensivas, com F0, H0, R0, A0, PdF0.

Alimentam-se de cadáveres humanos deixados ali pelos esmagadores adultos. Às vezes o amontoado de larvas esconde tesouros que faziam parte dos cadáveres.

Esmagador: F3, H2, R3, A3, PdF0

Esqueleto

“Desde aquele dia nunca mais consegui apanhar as armas ou pertences de um cadáver...”

— Baitazar, ladrão aventureiro

Estes são o tipo mais fraco de morto-vivo — simples amontoados de ossos que andam e lutam. Eles

não surgem naturalmente; costumam ser invocados por magos necromantes e clérigos (um ato considerado criminoso e maligno em todo o Reinado) para atuar como guardas. É raro que sejam encontrados sozinhos: costumam agir em bandos de 2d indivíduos.

Além das imunidades normais possuídas pelos mortos vivos, esqueletos não podem ser afetados por ataques baseados em frio ou gelo (sejam mágicos ou não) e sofrem dano menor quando atacados com armas cortantes ou perfurantes (afinal, não têm carne que possa ser ferida). Por outro lado, eles são os únicos mortos-vivos que NUNCA podem recuperar Pontos de Vida, nem mesmo com descanso ou magia. Uma vez danificados, é para sempre — e uma vez destruídos, nunca podem ser restaurados.

Quase todos os esqueletos são silenciosos, totalmente mudos; aqueles capazes de falar o fazem com uma voz estridente e arranhada. Um esqueleto nunca pode se fazer passar por um ser humano, mesmo disfarçado.

Esqueleto: F0-2, H0-2, R0-1, A0-2, PdF0-1

Familiares

"Não é engraçado como os magos sempre têm algum bicho com eles?"

— Cortez, Guerreiro Pensativo

Um familiar é um animal normal de pequeno porte (gato, corvo, sapo, serpente...) que, quando convive com um mago, pode partilhar suas habilidades e aumentar seus poderes.

Um Familiar une-se totalmente a seu dono, como um Parceiro. Eles passam a ser como uma só criatura, combinando suas características mais altas (muito provavelmente as do próprio mago serão superiores) e vantagens. O conjurador e o Familiar também possuem uma Ligação Natural: Dentro do mesmo campo visual, vocês podem perceber os pensamentos um do outro; são capazes de se comunicar sem nenhum sinal aparente. Fora do campo de visão, vocês podem apenas sentir emoções gerais, mas sempre sabem em que direção e distância o outro está.

Quando você comanda seu Familiar, ele pode usar quaisquer vantagens de combate que você tenha. Veja a manobra Comandar Aliados no capítulo "Combate".

Como efeito colateral dessa ligação poderosa, sempre que seu Familiar é ferido, você também sofre dano equivalente.

Exemplo: um mago com F1, H4, R2, A3, PdF1 e Arena une-se a um corvo familiar com F0, H1, R1, A0, PdF0 e Vôo.

Agora a dupla terá F1, H4, R2, A3, PdF1, Arena e Vôo (o mago também será capaz de voar)

Por esses e outros motivos, familiares são extremamente cobiçados pelos magos — sendo muito comum que eles adotem bichos de estimação, esperando que um dia se tornem familiares.

A natureza exata dos familiares não é muito clara: alguns pensam que eles são animais normais cujos poderes despertam através da convivência com magos; outros dizem que eles já nascem com poderes, e apenas esperam que apareça uma pessoa digna para se revelar. De qualquer forma, é impossível identificar um familiar de qualquer outra maneira — exceto pela convivência e descoberta natural. Quanto mais o tempo passa, maior a chance de que o familiar se revele.

Para cada mês de convivência com um mago, role 3d: com um resultado total de 5 ou menos, o bicho se torna um familiar.

Estes são os animais que podem, eventualmente, se tornar familiares.

Camaleão: F0,H0, R1, A0, PdF0, Invisibilidade

Corvo (ou qualquer pássaro)**:** F0, H1, R0, A0, PdF0, Vôo

Gato: F0, H2, R0, A0, PdF0, Sentidos Especiais (Audição, Faro, Visão Aguçadas)

Cão/Lobo: F 1, H1, R0-1, A0, PdF0, Sentidos Especiais (Audição, Faro Aguçados)

Macaco: F0, H1, R1, A0, PdF0, Arena (ermos)

Sapo: F0, H0, R1, A0, PdF0, Arena (água)

Serpente: F0, H1, R0, A0, PdF0, Paralisia

Apenas usuários de magia (Branca, Elemental ou Negra) podem receber os benefícios de um familiar. Nenhum mago pode ter mais de um familiar ao mesmo tempo.

Nota: o mestre pode proibir a aquisição de um Familiar para um personagem recém-criado. Em vez disso, um Familiar custará 10 Pontos de Experiência, devendo ser conquistado em campanha.

Se um Familiar morre, seu dono deve gastar 5 PEs para adquirir outro de mesmo tipo, ou 10 PEs para um Familiar de outro tipo.

Fantasma

"Essas coisas não existem!"

— Argel, Mago Aventureiro

Ao contrário de esqueletos e zumbis, fantasmas são mortos-vivos imateriais — espíritos descarnados.

Eles não podem ser invocados; quando surgem, geralmente é porque algum motivo poderoso e particular impede que tenham o descanso eterno.

Obviamente, fantasmas não têm um corpo físico. Sofrem dano APENAS por magia e armas mágicas. Eles podem levantar peso, atacar e realizar demais atos, mas não fazem isso com seu corpo verdadeiro — e sim por força de vontade, mas usando seus atributos físicos normais.

Quando destruídos, fantasmas ressurgem mais tarde no local onde morreram. Um fantasma nunca

pode ser completamente eliminado; ele está preso a este mundo por amor, raiva, vingança ou razões que ele próprio não consegue entender, mas sempre será uma missão interminável. Assim, um príncipe traído e morto por um mago pode retornar com o propósito de destruir todos os magos. Uma forma possível de aplacar sua raiva seria, por exemplo, encontrar e punir o mago traidor original; isso faria o príncipe descansar em paz... talvez!

Fantasmas podem se fazer passar perfeitamente por humanos vivos — exceto ao toque, é claro. Eles também revelam sua real natureza quando usam qualquer poder sobrenatural; nesse momento se tornam translúcidos, semitransparentes. Fantasmas nunca podem ser magos ou "clérigos, a menos que tivessem essa ocupação quando estavam vivos. Nesse caso, eles nunca podem aprender novas magias.

Como algumas múmias, todos os fantasmas podem exalar uma aura mágica de medo.

Fantasma: F1 -3, H0-4, R2-5, A0-4, PdF0-4 (frio/gelo)

Morto-Vivo: fantasmas são imunes a todos os venenos, doenças, magias que afetam a mente e quaisquer outras que só funcionem com criaturas vivas. Eles podem ser afetados por magias como Controle ou Esconjuro de Mortos-Vivos. Não podem ser curados com Medicina, nem com magias, poções e outros itens mágicos de cura (usadas contra eles, causam dano em vez de curar). Só podem recuperar PVs com descanso ou com a magia Cura para os Mortos. Nunca podem ser ressuscitados, exceto com um Desejo. Enxergam no escuro e nunca precisam de sono, mas podem repousar para recuperar PVs e PMs.

Imortal: um fantasma nunca pode ser completamente destruído, e sempre retornará caso isso aconteça.

Invisibilidade: fantasmas podem se manter

invisíveis por quanto tempo quiserem. Quando entram em combate, podem continuar invisíveis durante uma rodada para cada ponto de Habilidade.

Invulnerabilidade: um fantasma é invulnerável a todos os ataques, exceto magia e armas mágicas.

Vôo: um fantasma pode voar com velocidade normal e máxima definidas por sua H e R.

Magias: fantasmas podem usara magia Pânico, com alcance igual à sua Resistência, como uma habilidade natural, sem gastar PMs.

Possessão: se tiver sucesso em um teste de Resistência, o fantasma pode possuir o corpo de uma criatura que esteja desacordada, durante um número de horas igual à Resistência da vítima. Enquanto está usando este corpo, o fantasma possui todas as suas Características, Vantagens e Desvantagens (mas não memórias, Perícias ou valores morais, como Códigos de Honra).

Devoção: um fantasma está preso a uma missão ou maldição de algum tipo, como assombrar uma casa, proteger um túmulo ou perseguir uma família. Ele sofre um redutor de-I em todas as suas Características quando faz algo que se desvia dessa missão.

Fênix

"São as mais nobres entre as criaturas."

— Graffiacane, Arquimago

As aves fênix são criaturas lendárias, cuja existência em estado selvagem ainda não foi totalmente confirmada: sabe-se apenas que elas podem ser . invocadas através de uma magia específica — mas não existe certeza de onde elas vêm. Portanto, se elas existem na natureza ou são criadas pela mágica, até

agora não se sabe.

As fénix muito inteligentes e nobres; não obedecem ordens, mas estarão sempre prontas a lutar por uma causa justa. Uma fénix sempre ganha a iniciativa em combate. Em casos extremos a ave pode se sacrificar, explodindo em uma chuva de chamas que provoca dano de I Od em todos os inimigos (mas não aos aliados) a até I OOm. Dessa chuva se originam I d-1 jovens fénix, pois diz a lenda que assim elas se reproduzem: as fénix nascem apenas como fruto de um sacrifício heróico.

As penas de uma fénix são ingredientes valiosíssimos para a produção de poções e itens mágicos; a plumagem de uma ave inteira vale 60 Pontos de Experiência para esse propósito. No entanto, aves fénix são animais sagrados do deus Thyatis. Dizem que matar uma delas atrai uma Maldição (sem ganhar pontos por ela) sobre o assassino: este se tornará Imortal, mas terá seus Pontos de Vida totais reduzidos a I PV — dali por diante morrendo sempre que receber o mínimo dano. Uma conhecida vítima desta maldição é Hyaku-nen, o Imortal.

Fénix: F5, H6, R7, A6, PdF8

Magias: fênix possuem magia Elemental (fogo e Ar) e Magia Branca. Podem lançar todas as magias de cura e outras que tenham Clericato como exigência.

Voô: voando, fênix têm velocidade normal de 60km/h e uma altíssima velocidade máxima de 240m/s.

Telepatia: fênix podem tentar ler a mente de alguém que consigam ver. A vítima tem direito a um teste de Resistência para evitar. Em combate, um manta gasta 1 PM para cada utilização.

Fofo

"Por que se preocupar com certas coisas quando se pode contar com a ajuda de um bichinho tão versátil e prestativo?"

— Ex-aluna (expulsa!) da Academia Arcana

Aventureiros experientes sabem temer certas criaturas amorfas, gelatinosas, que rastejam pelas masmorras devorando tudo em seu caminho. Existe, contudo, uma variedade inofensiva e facilmente domesticável destes seres. Estudiosos preferem chamá-lo de plasmóide doméstico, mas o nome popular é bem mais adequado: "fofo".

O bicho lembra uma grande massa de pão, tanto na consistência quanto na cor. É quente e macio ao toque.

Pode produzir tentáculos para manipular objetos, ou moldar seu corpo em formas variadas; uma tenda, travesseiro, pára-quedas, saco-de-dormir, bola de praia e quaisquer outras. Não pode assumir formas que exijam uma consistência muito dura, como lâminas ou ferramentas, pois é macio demais para isso. O dano máximo que pode causar em qualquer forma é igual a FA=F+1d. Sua grande rapidez também torna fácil se

esquivar.

Fofos são muito afetuosos e apreciam o toque e calor do corpo humano. À noite costumam se esgueirar para a cama do dono, enfiando-se sob o cobertor (ou substituindo o próprio cobertor). Produzem um ruído característico, algo parecido com “brl-brl-brl”.

Fofo: F1 -2, H3-4, R1 -2, A0, PdF0

Membros Elásticos: os tentáculos de um fofo podem alcançar inimigos distantes, que estejam a até lOm, sem precisar de Poder de Fogo para atacar a essa distância.

Invulnerabilidade: um fogo nunca sofre dano por esmagamento, corte ou perfuração, pois consegue até se dividir em várias criaturas menores para depois unir-se novamente.

Fogo Fátuo

“Luzes? Na velha mansão? Muito bem, vamos dar uma olhada...”

— Todd Mark, Guerreiro (desaparecido)

Estas criaturas mágicas habitam pântanos, cemitérios e outros lugares assombrados — sendo muitas vezes confundidas com as próprias almas dos mortos. Têm a forma de esferas luminosas flutuantes, que andam em bandos de 1d + 2.

O fogo-fátuo se alimenta de almas. Seu toque ignora a Armadura do alvo e ataca com FA=H + 1d. Quando a vítima chega a O Pontos de Vida, no turno seguinte o bando suga a energia de sua alma completamente, impedindo que seja ressuscitada de qualquer forma (apenas um Desejo poderá fazê-lo). Fogos-fátuos são inofensivos contra Construtos, mas PODEM sugar a alma de Mortos-Vivos.

Fogos-fátuos são completamente imunes a todas as formas de magia e armas mágicas (incluindo Arma Especial).

Eles sofrem dano apenas por armas e ataques normais — bastando um ponto de dano para destruir cada criatura. Caso metade do bando ou mais seja destruído, os sobreviventes tentarão fugir.

Fogo-Fátuo: F0, H4, R0, A0, PdF0

Voô: o fogo-fátuo não voa realmente, apenas flutua como se tivesse H1.

Invulnerabilidade: o fogo-fátuo é invulnerável a todas as magias, armas mágicas e ataques mágicos.

Formian

“Formigas com instinto expansionista? Agora sim eu já vi de tudo!”

— Cortez, Guerreiro viajado.

Os formian lembram um tipo de cruzamento entre formiga e centauro. Habitam algumas cavernas de Dohesimm, mas são encontrados em maior abundância em alguns Reinos dos Deuses (principalmente Ordine e outros onde a ordem impera). Seu único objetivo é expandir suas colônicas a todos os lugares, até que suas ordens não sejam questionadas.

Os formian são organizados e dividem-se em castas, cada um com suas características, habilidades e função na sociedade. Cada indivíduo já nasce em seus respectivos “cargos”, não há qualquer forma de “progressão” - um formian operário jamais se tornará soldado ou sargento. Eles são também totalmente obedientes aos indivíduos de maior patente.

Formians são agressivos; durante sua expansão eles lutam com todo tipo de criatura que encontram no caminho, tentando subjuga-las à sua vontade e escraviza-las. Quando sua rainha ou suas cidades-colônias estão ameaçadas, eles lutam até a morte.

Cada casta desempenha um importante papel dentro da sociedade dos formian (veja mais adiante as castas e a função de cada uma). Eles possuem uma curiosa mente coletiva, o que os torna capazes de compartilhar sensações, emoções e informações de forma imediata. Com exceção dos marechais e da rainha, eles são totalmente incapazes de se comunicar verbalmente, mas podem usar movimentos do corpo para transmitir informações entre si.

Cada colônia formian é constituída de uma única rainha (responsável pela reprodução de toda a colônia, já que os membros das demais castas não se reproduzem) e membros de todas as demais castas. Quanto mais alta a casta, menos numerosa ela é (em termos de indivíduos pertencentes àquela casta). As colônias também são independentes - uma colônia formian que encontre outra colônia formian durante sua expansão a tratará como um inimigo qualquer.

Embora pareçam cruéis e gananciosos, os formian são ordeiros e leais. A ordem é um conceito absoluto para eles, e o caos é algo simplesmente incompreensível. Esse comportamento expansionista ligado à ordem leva alguns pesquisadores à teoria de que o surgimento dos formian pode ter alguma relação com Khalmyr e Valkaria, embora nada tenha sido confirmado. Há quem diga, inclusive, que os formian são vijantes planares muito distantes, e durante sua expansão acabaram chegando em Arton. A verdade sobre os fatos talvez nunca seja conhecida.

Formian não são religiosos; eles nunca adoram nenhuma divindade.

Características. Os valores de Características dos formian variam de acordo com a sua casta. Em geral, cada casta tem uma quantidade de pontos para distribuir entre suas Características e adquirir

habilidades raciais - veja mais informações adiante.

Humanóide. Todos os formian são considerados humanóides.

Força +1, Habilidade +1. Formian são mais fortes e mais ágeis do que humanos, devido ao seu corpo táurico.

Armadura Extra. Todos os formian são resistentes ao fogo, eletricidade e som. Sempre que atacados por estes tipos de dano, sua Armadura é dobrada para determinar a Força de Defesa.

Código de Honra. O comportamento ordeiro dos formian faz com que eles sejam totalmente honestos.

Mente Coletiva. Todos os formian a até 75km de sua rainha podem transmitir sensações e informações entre si, como se estivessem se comunicando. A comunicação é automática, as informações são transmitidas sem que o formian precise se concentrar ou realizar essa ação - se um deles for atacado, todos saberão e atacarão o inimigo. Eles também não podem ser surpreendidos, a menos que "todos" os formian da equipe sejam surpreendidos juntos. Fora dos 75km, cada formian pensa e age isoladamente.

Invulnerabilidade. Formian são imunes a venenos e frio.

Modelo Especial. Assim como os centauros, os formian são considerados de Modelo Especial, embora possam usar armas normais.

Mordida. Todos os formian (com exceção dos sargentos) podem atacar com a mordida, com FA igual a F+H+1d, causando dano por corte (eles recebem esse tipo de dano gratuitamente). Se desejar, o formian também pode usar armas.

Habilidades Raciais. Além de todas as características a cima, cada formian ainda pode adquirir uma série de outras habilidades raciais. Cada habilidade descrita abaixo custa 1 ponto, e elas são mais comuns nos formian de patente mais alta.

Cura. Quando trabalham em equipe, os formian são capazes de curar os ferimentos de uma criatura qualquer. A criatura pode recuperar 1d PVs para cada dois formian que a estejam curando, mas os formian em questão devem permanecer o turno inteiro apenas realizando essa ação (não podem fazer mais nada, embora não sejam considerados indefesos).

Garras. O formian pode atacar com duas garras, ao mesmo tempo que ataca com a mordida. Cada garra tem FA igual a F+1d. Isso totaliza três ataques por turno, mas o formian não pode usar nenhuma vantagem ou manobra para aumentar o dano das garras. Quando realiza esses três ataques, o formian não consegue se mover no mesmo turno (a menos que tenha Aceleração; neste caso poderá fazer apenas o movimento extra conferido pela vantagem).

Ferrão. Alguns formian possuem um ferrão venenoso que pode ser usado em combate. O ferrão ataca com FA = F+H+1d, mas não pode ser usado contra o mesmo alvo da mordida e/ou das garras - eles apenas podem usar o ferrão contra um alvo que esteja em suas costas, ou se não realizar seus ataques de mordida e/ou garras nessa rodada. O veneno exige sucesso em um teste de Resistência por parte do alvo ou provoca a perda temporária de 1 ponto de Força. Esse ponto pode ser recuperado com magias de cura (custo de 4 PMs, e usada dessa forma ela não restaura PVs) ou descanso (a vítima recupera 1 ponto para cada dia de descanso absoluto).

Domínio Mental. Alguns formian conseguem dominar uma criatura com o poder da mente. Eles podem usar a magia Dominação Total mesmo sem ter nenhuma vantagem mágica, sem consumir PMs. Contudo, o formian pode dominar apenas uma criatura de cada vez.

Habilidades Mágicas. Os formian de maior casta podem realizar algumas magias, pelo custo

normal em PMs, mesmo sem ter nenhuma vantagem mágica. As magias que eles são capazes de produzir são: Ataque da Ordem*, O Canto da Sereia, Poder Telepático e Teleportação Aprimorada de Vectorius. A magia Ataque da Ordem é descrita no Manual da Magia Alpha.

Castas dos Formian: As Características e habilidades raciais de um formian variam de acordo com sua casta. Em regras, os formian são construídos com pontos, da mesma forma que personagens jogadores, e quanto mais alta sua casta mais pontos ele tem para gastar. A seguir temos a descrição de cada uma das castas e a pontuação média de cada casta.

Operário. Estes são os formian mais comuns e de casta mais baixa. São especializados em reparar danos à colônia e curar os soldados. Um operário tem, tipicamente, 5 pontos.

Soldado. Um pouco maiores do que os operários, os soldados são especializados em defender a colônia. Geralmente usam armas, mas costumam ser capazes de atacar com garras e até com um ferrão venenoso. Geralmente ele são criados com 7 pontos.

Sargento. Similares aos soldados, esses formian são uma exceção dentro da sociedade, uma vez que não possuem mandíbula e são sempre incapazes de atacar com a mordida (por outro lado, eles recebem gratuitamente a habilidade racial Garras). A função desses formian é dominar e escravizar outras criaturas para servirem aos seus própósitos. De modo geral, cada sargento costuma estar acompanhado de alguma criatura dominada, treinada para lutar. Os sargentos geralmente são feitos com 10 pontos.

Marechal. Um pouco maiores do que os soldados, os marechais são a elite dos formian. Embora ainda compartilhem da Mente Coletiva dos demais membros da raça, eles são mais individuais, possuem objetivos próprios e conseguem pensar individualmente. Contudo, eles quase nunca se opõem aos desejos da rainha. Os marechais são os únicos, além da rainha, capazes de se comunicar de modo verbal. Um marechal tem, tipicamente, 15 pontos.

Formian Típicos: Abaixo estão as estatísticas mais comuns de formian em cada uma de suas catas. Cada uma das habilidades nas suas estatísticas é descrita a cima.

Operário: F1, H1, R2, A1, PdF1, Armadura Extra (fogo, eletricidade, som), Código de Honra (Honestidade), Cura, Invulnerabilidade (veneno, frio), Mente Coletiva, Modelo Especial, Mordida.

Soldado: F2, H2, R2, A1, PdF0, Armadura Extra (fogo, eletricidade, som), Código de Honra (Honestidade), Ferrão, Garras, Invulnerabilidade (veneno, frio), Mente Coletiva, Modelo Especial, Mordida.

Sargento: F2, H3, R3, A2, PdF1, Armadura Extra (fogo, eletricidade, som), Codigo de Honra (Honestidade), Domínio Mental, Ferrão, Garras, Invulnerabilidade (veneno, frio), Mente Coletiva, Modelo Especial.

Marechal: F3, H3, R4, A3, PdF1, Armadura Extra (fogo, eletricidade, som), Código de Honra (Honestidade), Ferrão, Garras, Habilidades Mágicas, Invulnerabilidade (veneno, frio), Mente Coletiva, Modelo Especial, Mordida.

Rainha Formian: A rainha formian é completamente diferente dos demais membros da raça. Ela é enorme, similar a uma formiga gigante e inchada, com membros atrofiados. Ela é totalmente incapaz de se mover e lutar (exceto com magias), mas é defendida pelos marechais mais leais a ela. A rainha é capaz de falar verbalmente, mas geralmente usa seu poder telepático. Ela também tem grande conhecimento em magia.

Uma rainha formian típica tem as estatísticas descritas abaixo:

Rainha: F0, H0, R6, A4, PdF0, Armadura Extra (fogo, eletricidade, som), Código de Honra (Honestidade), Invulnerabilidade (veneno, frio), Magia Branca, Magia Elemental, Magia Negra, Mente Coletiva, Modelo Especial, PMs Extras x2, Telepatia.

Magias Tipicamente Conhecidas: Ataque Mágico, Ataque da Ordem*, Cancelamento de Magia, O Canto da Sereia, Comando de Khalmyr, Conjurar Animais*, Criatura Mágica, Desvio de Disparos, Detecção de Magia, Flecha Ácida*, Força Mágica, Identificação*, Ilusão, Inferno de Gelo, Invisibilidade, Lança Infalível de Talude, Lentidão*, Luz, Muralha de Energia, A Muralha Prismática*, Paralisia, Poder Telepático, Proteção Mágica, Teleportação, Visão de Khalmyr*. As magias marcadas com (*) são descritas no Manual da Magia Alpha.

Gafanhoto Gigante

> **"Nem PENSE em chegar perto de mim enquanto não lavar essa gosma de gafanhoto!"**
>
> **— Whitstar, maga aventureira**

Quando encontrados, estes grandes gafanhotos de pele cinzenta (medindo até 1 m de comprimento) podem ser confundidos com estátuas, especialmente porque ficam imóveis durante longos períodos. No entanto, quando alguma criatura se aproxima, eles emitem um trinado de alarme para avisar seus companheiros que estejam nas proximidades — e então tentam fugir, pois são muito assustadiços. O trinado, infelizmente, também pode atrair monstros que estejam por perto.

Quando assustados ou atacados, os gafanhotos gigantes geralmente fogem sem lutar, com incríveis saltos de vinte metros. Infelizmente, o pânico pode levá-los a saltar sobre os aventureiros (25% de chance para cada gafanhoto em lugares abertos, ou 50% em

ambientes fechados).

Quando isso acontecer o Mestre escolhe uma ou mais vítimas ao acaso, que deve ter sucesso em uma Esquiva ou sofrerá I d pontos de dano devido à pancada. A vítima ë considerada Indefesa contra este dano.

Um gafanhoto-gigante acuado, sem possibilidade de fuga, pode esguichar uma substância pastosa que deixa a vítima paralisada durante algum tempo, devido ao terrível cheiro. Depois desse período a vítima habitua-se ao odor, mas qualquer personagem que se aproxime a menos de 2m da vítima também deve fazer um teste de Resistência (sem redutor) ou sofrerá os mesmos efeitos durante I d rodadas. O cheiro persiste até o muco ser lavado.

Gafanhoto-Gigante: F1, H3, R2, A1, PdF1

Vôo: voando, gafanhotos-gigantes têm velocidade normal igual a 20km/h e velocidade máxima igual a 40m/s.

Paralisia: ao fazer um ataque páralisante(FA=PdF+ H+1 d), se o gafanhoto vence a FD da vítima, esta não sofre dano — mas deve ser bem-sucedida em um teste de Resistência. Se falhar, fica paralisada pelo intenso fedor. A duração da paralisia depende de quantos PMs o gafanhoto gastou (em geral ele gasta todos que possui; I O PMs para 5 rodadas).

Gárgula

"Tuk odeia Monstro de Pedra"

— Tuk Rorr, Bárbaro

Em Arton, gárgulas são um tipo demoníaco de golem; criaturas artificiais, animadas por magos, clérigos ou outros seres de grande poder mágico. Todas são feitas de pedra e

têm aparência monstruosa, com chifres, garras, presas e asas.

A maioria das gárgulas existentes atua como servos, soldados e espiões para vilões — mas um mago ou clérigo honrado também pode construir uma destas para servi-lo.

Existem também gárgulas independentes, agindo como aventureiros, ainda que sua aparência demoníaca torne as coisas mais difíceis.

Gárgula: F1-3, H3-5, R1-4, A2-4, PdF0

Gárgula (0 pontos): personagens jogadores podem ser gárgulas. Esta Vantagem Racial segue as regras normais para Construtos vistas no Super Manual 3D&T. Ela oferece imunidade contra todas as magias e

poderes que afetam a mente, mas construtos nunca podem usar magia e nem recuperar PVs de formas normais, apenas através de conserto por alguém com a Perícia Máquinas (um teste bem-sucedido de H+1 restaura 1 PV em meia hora). Todasas gárgulas também possuem Levitação, Infravisão, Maldição e Aparência Monstruosa.

Levitação: voando, gárgulas têm velocidade normal igual à sua Hx20 ou Rx20km/h (aquele que for menor).

Sentidos Especiais: uma gárgula possui Infravisão. Ao fazer testes de Perícias, em situações que envolvem ver no escuro ou detectar fontes de calor (como seres vivos), a dificuldade do teste cai uma graduação. Por exemplo, uma Tarefa Difícil será considerada Normal, e qualquer Tarefa Normal será Fácil. Atenção: fontes intensas de calor, como chamas, lava ou grandes motores, podem dificultar o teste.

Maldição: todas as gárgulas carregam uma grave maldição: quando tocadas pela luz do sol ficam imóveis como estátuas, adormecidas, incapazes de fazer qualquer coisa. Por outro lado, neste estado são quase indestrutíveis: possuem Invulnerabilidade contra qualquer dano nãomágico, e Armadura Extra contra qualquer dano mágico.

Quando o sol se vai elas retornam ao normal. Por esse motivo as gárgulas preferem habitar subterrâneos e outros lugares escuros (onde enxergam perfeitamente), para se manter ativas mesmo durante o dia.

Aparência Monstruosa: gárgulas têm a aparência de demônios. Não podem possuir Aparência Inofensiva e são recebidas com temor e desprezo aonde quer que vão. Para elas, bem como para seus eventuais companheiros, testes de Perícias que envolvam ações sociais (como Arte, Manipulação, Investigação, Crime e outras, quando envolvem interação com outras pessoas) serão sempre considerados Tarefas Difíceis

(com exceção de Intimidação).

Gênios

"Algum último desejo antes de ser levado à diretoria?"

— zelador da Academia Arcana

O mito da origem de Arton diz que, quando o Nada e o Vazio se uniram, criaram simultaneamente o mundo conhecido e os vinte deuses do Panteão. Uma outra versão da lenda, contudo, diz que primeiro vieram os deuses — e mais tarde eles próprios teriam construído o mundo. Para tamanha tarefa, os deuses empregaram como força de trabalho a poderosa raça dos génios.

Os génios são criaturas mágicas originárias de outros planos, onde a magia é muito mais comum. Em seus mundos nativos, qualquer criança pode fazer mágica.

Alguns estudiosos suspeitam que a própria deusa Wynna seja, na verdade, a rainha de todos os génios. Teriam sido eles também que ensinaram ao Grande Talude os maiores segredos da magia.

Existem seis variedades principais de génios, cada uma ligada a um Caminho Elemental da magia:

Génios da Água (Marid): F4, H3, R4, A4, PdF4 (água). Magia Elemental Agua

Génios do Fogo (Efreeti): F4, H3, R4, A4, PdF4 (fogo). Magia Elemental Fogo.

Génios da Terra (Dão): F5, H3, R4, A5, PdF4 (pedras). Magia Elemental em Terra.

Génios do Ar (Djinn): F5, H3, R4, A5, PdF4 (som/ vento). Magia Elemental Ar

Génios da Luz (Asura): F4, H3, R4, A4, PdF5 (Eletrico). Magia Branca.

Génios das Trevas (Div): F4, H3, R5, A4, PdF4 (fogo). Magia Negra.

Todos os génios possuem Telepatia, Vôo, Imortal, Pontos de Magia Extras x2 e Invulnerabilidade a tudo (exceto magia e armas mágicas). Os génios também são conhecidos por conceder desejos. Na verdade, suspeita-se que os génios tenham sido os inventores da magia Desejo!

Imortal: quando destruído, um génio será recriado por Wynna em alguns dias ou semanas.

Invulnerabilidade: um génio é invulnerável a todos os ataques, exceto magia e armas mágicas.

Voô: génios podem voar com velocidade normal e máxima definidas apenas por sua H e R.

Magias: génios tipicamente conhecem todas as magias permitidas para suas escolas, incluindo aquelas consideradas raras ou lendárias (e até algumas que ninguém mais conhece!). Além disso, eles podem realizar a magia Desejo uma vez por dia, como uma habilidade natural, sem consumir Pontos de Vida ou Magia.

Pontos de Magia Extras x2: um gênio tem Pms equivalentes a R+2, ou seja, R6x5 = 30 PMs (ou R7x5 = 35 PMs para os div).

Telepatia: génios podem tentar ler a mente de alguém que consigam ver. A vítima tem direito a um teste de Resistência para evitar. Em combate, o génio gasta l PM para cada utilização.

Código de Honra dos Gênios: um génio nunca utiliza sua magia Desejo em proveito próprio — ou seja, ele nunca faz desejos para si mesmo, apenas atende desejos de outras pessoas. Um génio maligno (especialmente os efreeti e div) pode perverter ou trapacear o desejo, para não conceder aquilo que a vítima espera. Um génio também não concede desejos duas vezes para a mesma pessoa, mesmo que se trate de um desejo diferente.

Gigantes

"Meu pai costuma dizer: quanto maior o tamanho, maior o dano da porrada!"

— Cortez, Guerreiro apavorado

Uma variedade de humanoides imensos e monstruosos infestam pontos remotos de Arton. Sua origem é um mistério: eles são poucos e isolados, jamais vivendo em sociedade, sendo muito difícil acreditar que se reproduzam como outras criaturas. Além disso, nunca se ouviu falar de gigantes mulheres.

É quase certo que todos os gigantes do mundo foram criados por mágica — seja ela lançada por deuses, dragões, magos ou clérigos de grande poder. Alguns estudiosos suspeitam que os gigantes são resultado da magia Megalon, usada em conjunto com Permanência. Contudo, quando realizada com humanos, essa combinação provoca deformidades físicas e mentais que resultam não apenas em aumento de tamanho, mas também na transformação em monstro.

Combate: Os gigantes das nuvens lutem em unidades bem organizadas e seguem planos de batalha desenvolvidos com esmero. Eles preferem lutar de posições mais elevadas. Sua tática favorita consiste em cercar o inimigo, esmagando-o com rochas enquanto os combatentes com habilidades mágicas conjuram suas magias.

Como os ogres, gigantes são brutos primitivos que sabem apenas caçar, pilhar e saquear. Eles usam clavas para combates corpo-a-corpo e arremessam

grandes pedras para atacar à distância. Existem muitos ti pôs diferentes, sendo que apenas os mais conhecidos são descritos a seguir:

Gigante Athach: A criatura é um gigante corpulento, vestindo trapos e peles surradas. Há um terceiro braço brotando do seu peito. Sua boca larga e salivante exibe presas curvas que se projetam do maxilar inferior. Seus olhos são miúdos, o nariz é pequeno e as orelhas são assimétricas: uma é enorme e a outra, minúscula.

O athach é uma criatura bípede monstruosa de aspecto grotesco. Imensamente forte, um athach é capaz de reduzir seus oponentes a uma pasta ensangüentada de carne e ossos destroçados.

Um athach raramente toma banho e por isso exala um odor particularmente desagradável. Um adulto ultrapassa os 5,5 m de altura e pesa mais de 2 toneladas.

Os athach apreciam quaisquer tipos de pedras preciosas, gemas e cristais. Eles costumam adorar seus dedos roliços com braceletes, os pulsos com colares e todo tipo de jóias, onde quer que sirvam. Também sabe-se que eles passam horas sentados, polindo e admirando suas jóias. As únicas outras coisas que atraem a atenção de um athach são comida e violência. Eles odeiam os gigantes da colina e a maioria das demais criaturas à primeira vista. Eles temem todos os outros tipos de gigantes e a maioria das demais criaturas enormes.

Os athach falam um dialeto grosseiro, derivado do idioma gigante.

Athach: F1-2, H0-1, R3, A0-1, PdF1 Escala Sugoi

Combate: Os athach sempre investem para o combate corporal, a menos que seus adversários estejam fora de seu alcance; nesse caso, eles arremessam rochas. Algumas vezes, tentam atropelar os adversários que estejam usando armaduras para alcançar os integrantes desprotegidos na retaguarda do grupo. Durante seus primeiros ataques, o athach golpeará qualquer um indiscriminadamente. Algumas rodadas depois, ele tentará se concentrar nos oponentes que o atingiram com mais freqüência e tentará morder a criatura que lhe causou mais dano.

Gigante Comum: este é o menor dos gigantes, apenas um pouco maior que um ogre. Na verdade, por sua grande semelhança, alguns suspeitam que eles sejam criaturas aparentadas. Mede entre 3 e 4m de altura. F5-6, H2-3, R5-6, A1 -3, PdF5. Correm boatos de que um ou mais destes podem ser encontrados entre os batalhões da Aliança Negra.

Bicéfalo: um grotesco gigante de duas cabeças, cada uma comandando um braço (por esse motivo ele pode, ao contrário dos demais, fazer dois ataques por turno quando usa Força). Aqueles que tiveram chance de observá-lo dizem que as cabeças podem ter personalidades diferentes e discutir uma com a outra. Mede entre 10 e 12m de altura. F10-14, H3-4, R6-8, A3-6, PdF10

Ciclope: este monstro tem um só olho no meio da testa e grandes dentes afiados; exceto por estes traços, não é diferente de outros gigantes — mas correm rumores de que seu olho é mágico, dotado de todos os Sentidos Especiais ligados à visão (Aguçada, Infravisão, Raios-X, Ver o Invisível). Mede entre 15 e 20m de altura. F13-22, H3-4, R7-9,A4-7, PdF14-18.

Gigante Real: um dos tipos mais poderosos, capaz de enfrentar as maiores máquinas de guerra — e até mesmo um robô gigante futurista! Mede em média 50m de altura. F20-40, H3-4, R20-40, A10-30, PdF10-40 (em Escalas de Poder Sugoi, estes números equivalem a F2-4, R2-4, A1-3, PdF1-4).

Gigante Máximo: o maior tipo de gigante conhecido, tão imenso que sua cabeça quase alcança as nuvens e seus passos provocam tremores em toda a região. Os maiores atingem até um quilómetro de altura. F30-60, H3-5, R40- 60, A30-70, PdF40-70 (em Escalas de Poder Sugoi, F3-6, R4-6, A3-7, PdF4-7).

Sociedade dos Gigantes: Os gigantes solitários normalmente são jovens adultos que abandonaram seus grupos. As gangues quase sempre são composta por jovens adultos que caçam ou saqueiam (ou ambos) em conjunto. Em geral, os bandos de gigantes são famílias ou grupos grandes. Algumas vezes, um bando contém jovens que não estão relacionados à família, aceitos como companheiros, servos ou guardas.

As tribos de gigantes são similares aos bandos, mas comportam mais integrantes e um contingente maior de animais de guarda e servos de outras raças. Os grupos de caça ou saque incluem animais de guarda e podem ser formados de gigantes de tribos diferentes trabalhando em conjunto.

Gnoll

"Ha?! Então eles SE RENDERAM?! O que fazemos agora, chefe?"

— Sandway, guerreiro mercenário

A raça dos gnolls é composta por humanóides que parecem meio humanos, meio hienas. Eles vivem e se organizam como cães selvagens, formando matilhas e vagando em busca de caça. Costumam atacar viajantes, acampamentos e pequenos vilarejos. São carnívoros, mas em geral não devoram suas vítimas: apenas roubam seus mantimentos e deixam que vão embora.

Os gnolls usam lanças rústicas, tanto para lutas corpo-a-corpo quanto arremessos. Não são muito corajosos; confiam em emboscadas e na vantagem numérica para vencer andam em bandos de Idx4+10 indivíduos). São encontrados mais frequentemente na Grande Savana, mas também atacam nas regiões mais desabitadas do Reinado — especialmente junto às estradas.

Uma coisa curiosa sobre os gnolls é que eles consideram a rendição um ato de honra! Quando estão perdendo uma luta, ou quando percebem que o inimigo é muito superior, eles imediatamente se rendem — esperando receber a liberdade, ou ser aceitos como parte de seu bando. Da mesma forma, um gnoll SEMPRE aceita a rendição de um inimigo (mas isso não quer dizer que vai aceitá-lo como parte do bando). Quando alguém ataca um gnoll que já havia se rendido, ou quando ataca após se render, essa pessoa é considerada "maligna" e caçada sem descanso por todas as matilhas da região!

Gnolls: F2, H1-3, R2, A1, PdF1-2

Código de Honra dos Gnolls: um gnoll sempre aceita a rendição de um inimigo, e sempre se rende quando reconhece um adversário superior. No entanto, ele nunca confiará em alguém que tenha recusado uma oferta de rendição.

Ghnouls

"Ha?! Mais um tipo diferente de Morto Vivo pra coleção"

— Cortez, Guerreiro Burro Colecionador de pedaços demonstros.

Os ghouls são um tipo especial de morto-vivo, idênticos ao zumbis em quase todos os aspectos. Podem ser invocados por magos ou sacerdotes, mas também aparecem naturalmente. Atacam em bandos de 2d indivíduos.

Ghouls têm as imunidades e vulnerabilidades comuns a todos os mortos-vivos. Como os zumbis, são lentos em combate; nunca ganham a iniciativa e nunca conseguem se esquivar. Também precisam comer carne humana ou enfraquecem até desaparecer.

A única diferença é que os ghouls possuem um toque paralisante, que imobiliza a vítima pelos segundos necessários para que o bando ataque com suas garras...

Ghoul: F1-2, H0-2, R1-2, A0-2, PdF0

Morto-Vivo: ghouls são imunes a todos os venenos, doenças, magias que afetam a mente e quaisquer outras que só funcionem com criaturas vivas. Eles podem ser afetados por magias como Controle ou Esconjuro de Mortos- Vivos. Não podem ser curados com Medicina, nem com magias, poções e outros itens mágicos de cura (usadas contra eles, causam dano em vez de curar). Só podem recuperar PVs com descanso ou com a magia Cura para os Mortos. Nunca podem ser ressuscitados, exceto com um Desejo. Enxergam no escuro e nunca precisam de sono, mas podem repousar para recuperar PVs e PMs.

Paralisia: ao fazer um ataque paralisante (FA=F+H+1d), se o ghoul vence a FD da vítima, esta não sofre dano, mas deve ser bem-sucedida em um teste de Resistência. Se falhar, fica paralisada. A duração da paralisia depende de quantos PMs o ghoul

gastou (em geral ele gasta o máximo possível; 4 PMs para 2 rodadas, ou 10 PMs para 5 rodadas).

Goblinoides

"A união faz a força."

— ditado popular

Existe em Arton uma grande e terrível variedade de humanóides monstruosos, caricaturas selvagens e bestiais dos seres humanos. Embora sejam em geral mais fortes e resistentes, tais bestas nunca conseguiram sobrepujar raças mais civilizadas como os humanos, elfos e anões. Pelo menos, não até agora...

Nos últimos tempos os goblinóides estão inspirando respeito — e principalmente temor — entre as outras raças de Arton. A destruição do reino élfico de Lenórienn e a formação da Aliança Negra podem ter sido apenas o início da ascensão deste povo maligno...

Tecnicamente, entre todos os humanóides monstruosos, apenas três raças são classificadas como goblinóides: goblins, hobgoblins e bugbears.

Goblinóide (-2 pontos): personagens jogadores podem ser goblins, hobgoblins ou bugbears, todos seguindo as regras da Vantagem Única Goblin vistas no Manual 3D&T Alfa. Ela permite comprar a Perícia Crime por 1 ponto, em vez de 2; oferece visão no escuro similar à dos elfos; +1 em testes de Resistência contra doenças comuns, não-mágicas; impõe Má Fama (apenas com relação a não-goblinóides); e não permite possuir Focus, exceto através de Clericato.

Magias para goblinóides são mais caras Magia Branca, Elemental e Negra custam 3 pontos cada. No entanto, um goblinóide com Clericato pode comprar Magia Branca pelo custo normal (2 pontos).

Goblins: os goblins são uma raça humanóide de pequena estatura (cerca de 1m). Sua pele tem cor de terra, seus olhos são muito vermelhos e brilham na escuridão. Vivem no sub-solo e enxergam no escuro, como os anões e elfos, embora também atuem na superfície à noite.

Ao contrário de outros goblinóides, goblins podem ser encontrados não apenas em Lamnor, mas em praticamente qualquer ponto de Arton. Quase ninguém confia neles, mas podem ser contratados para trabalhar por preço baixo.

Em Arton-sul, grandes grupos de goblins costumam estar sob o comando de um liderou mesmo um rei, que cavalga uma grande loba-das-cavernas.

Soldado Goblin: F0, H1, R1, A0, PdF0-1

Subchefe/Chefe Goblin: F0, H1, R1, A1, PdF0-3

Xamã Goblin: F0, H0, R1, A0, PdF0, Clericato, Magia Branca.

Cavaleiro Goblin: F0, H1, R1, A0, PdF0, Animais (apenas lobos), Aliado ou Parceiro (loba-das-cavernas)

Hobgoblins: são aparentados aos goblins, mas maiores (do tamanho de um ser humano), mais fortes e mais cruéis, incapazes de viver entre os humanos como fazem os goblins. Costumam viver em grandes tribos nos subterrâneos, e mostram um nível tecnológico superior às outras raças goblinóides (a maioria deles tem uma Especialização da Perícia Máquinas, e uns poucos têm até Genialidade). Depois de massacrar seus inimigos elfos, os hobgoblins e suas máquinas de guerra agora fazem parte da Aliança Negra.

Combate: Essas criaturas estão familiarizadas com estratégias e táticas de combate e são capazes de seguir um plano de batalha sofisticado. Sob a liderança de um estrategista ou tático habilidoso, sua disciplina pode se tornar um fator decisivo. Os robgoblins odeia os elfos e sempre os atacam primeiro, antes de qualquer outro oponente.

Sociedade dos Robgoblins: Os robgoblins são criaturas militares: eles vivem para a guerra e acreditam piamente que a força e as habilidades marciais são as qualidades mais desejadas entre os indivíduos e os lideres. O líder robgoblin é o indivíduo maior e mais forte do grupo e sustenta sua autoridade impingindo uma disciplina rígida. Os robgoblins geralmente são os governantes de tribos de goblins e orcs, mas sempre os tratam como seres inferiores, Os mercenários robgoblins muitas vezes prestam serviços a humanóides malignos e ricos.

A sociedade robgoblin é organizada em bandos tribais, extremamente orgulhosos de sua

reputação e status. Os encontros entre bandos rivais terminarão numa exploração e status. Os encontros entre bandos rivais terminarão numa explosão de violência caso as tropas não sejam controladas. Apenas os líderes muito poderosos são capazes de forçar os soldados a cooperar – durante um curto período de tempo. Cada bando tem um estandarte de batalha distinto, carregando durante o combate para inspirar, reunir e comandar as tropas. Uma gangue ou bando de guerra é formado essencialmente de machados. Em bando ou tribo inclui fêmeas que auxiliam na defesa. Os robgoblins que não sejam combatentes serão crianças muito jovens para lutarem com eficácia.

Essas criaturas geralmente vivem em lugares que apresentem defesas naturais ou possam ser fortificados: complexos de cavernas, masmorras, ruínas e florestas estão entre os favoritos. As defesas típicas de uma comunidade incluem fossos, cercas, portões, torres de guarda, alçapões, catapultas e balestras rudes.

Soldado Hobgoblin: F2, H1-2, R2, A1-3, PdF0

Arqueiro Hobgoblin: F1, H2, R1 -2, A1 -3, PdF1-3, Tiro Múltiplo

Sargento/Capitão Hobgoblin: F1-3, H2-3, R2-3, A2-3, PdF1-3

Xamã Hobgoblin: F1, H2, R1-2, A1-3, PdF1-2 Clericato, Magia Banca

Bugbears: são também conhecidos como goblins gigantes, porque trata-se simplesmente de goblins enormes medindo 2,70m de altura, extremamente peludos (daí o "bear", que significa "urso"). Apesar de seu andar desajeitado, eles conseguem se mover em grande silêncio e atacar de surpresa. O próprio general Thwor Ironfist, comandante da Aliança Negra, é também um bugbear — mas excepcionalmente maior e mais forte que a média.

Soldado Bugbear: F2-3, H2, R3, A1-2, PdF0

Capitão Bugbear: F3-4, H3, R4, A2-3, PdF1-3

Xamã Bugbear: F2, H2-3, R3, A2-3, PdF0, Clericato, Magia Branca

Golem

"O deuses já fizeram sua parte. Agora chegou nossa vez."

— Mecantti, o Vendedor de Golens

Golens são criaturas mágicas construídas por magos e clérigos poderosos — ou, às vezes, até mesmo pêlos deuses! — a partir de materiais diversos como madeira, metal, pedra ou até carne. Ogolem é uma espécie de robô ou andróide medieval.

Golens seguem todas as regras para personagens Construtos. Eles nunca precisam dormir, comer ou beber. São imunes a todos os venenos, doenças, magias que afetam a mente (ou seja, que tenham Telepatia como exigência) e quaisquer outras que só funcionem contra criaturas vivas. Eles nunca recuperam Pontos de Vida — nem com descanso, nem através de cura, magia, poções ou itens mágicos.

Podem ser consertados, mas apenas por alguém que possua a Perícia

Máquinas: um teste bem sucedido de Habilidade +1 restaura 1 PV em meia hora. Em caso de falha, uma nova tentativa vai consumir mais meia hora. A critério do Mestre, o conserto também pode levar 4d horas sem testes.

Golens não podem ser magos, clérigos ou usar magia. Também não podem ser ressuscitados, mas eles nunca morrem realmente: um golem que chegue a O PVs estará destruído, mas ainda pode ser consertado com a Perícia Máquinas. Um golem não recebe Pontos de Experiência em uma aventura durante a qual tenha sido destruído.

Golens Árvore

"Às vezes sinto que eles foram deixados como presente para mim... para cuidar de mim..."

— Lisa, druida

Uma das muitas lendas sobre a origem de Galrasia fala de um grande druida chamado Galron — o mais

poderoso que este mundo já viu. Há muitos séculos, quando chegou sua época de se reunir aos deuses, Galron escolheu uma ilha para morrer; tamanha era a energia vital emanada pelo druida, que a ilha tornou-se uma tempestade de vida em todas as formas. Antes de morrer, contudo, o druida dedicou seus últimos anos de vida construindo um exército de guardiões para aquele paraíso; os golens-árvore.

Golens-árvore são criaturas construídas a partir de árvores vivas — as primeiras criaturas artificiais com um ciclo vital completo: elas crescem, se alimentam, se reproduzem e morrem. Ao contrário de outros golens, têm uma inteligência rudimentar — e portanto podem sentir medo e não são imunes a magias que afetam a mente.

Golens-árvore existem em muitas espécies (algumas podem até mesmo ser encontradas fora de Galrasia), mas há três variedades principais: galhada, espada-da-floresta e árvore-matilha.

Galhada: uma criatura com aspecto de cervo, mas feita de xaxim e com chifres de madeira. Comportam-se deforma muito parecida com cervos normais; são dóceis, assustadiços e vivem em rebanhos. Apenas os machos têm chifres; as fêmeas produzem, em vez de leite, uma seiva adocicada com gosto de mel, com grande valor alimentício e altíssimo preço em Venda. F2, H3-4, R1 -2, A1, PdF0, Aceleração.

Espada-da-Floresta: este ser vegetal tem forma humanóide, magro, com um esqueleto interno de madeira e uma grade no lugar do rosto. São naturalmente fortes e usam como arma uma espada longa de madeira, muito dura e coberta de espinhos. Ela é uma Arma Especial, que perde suas propriedades quando afastada da criatura por mais de sete dias. Mesmo assim, é uma arma de boa qualidade — muito visada por certos clérigos e druidas proibidos de usar armas metálicas. Quando perde sua arma, a criatura faz brotar outra de seu antebraço direiro. Isso leva uma semana.

Espadas-da-floresta são quase invisíveis em seu ambiente natural. Eles não sofrem nenhum dano por contusão ou esmagamento, e apenas metade do dano por perfuração. Sofrem dano normal por fogo e frio, mas ataques elétricos fazem com que cresçam, GANHANDO os Pontos de Vida que deveriam perder.

Na natureza, espadas-da-floresta são encontrados em pequenos grupos familiares. As fêmeas também têm espadas e sabem lutar, mas geralmente são protegidas pêlos machos. Eles se reproduzem de forma peculiar: na época da postura, nascem frutos em várias partes do corpo da mãe. Quando maduros, os frutos são enterrados em um canteiro — de onde brotam pequenos embriões, que crescem e se desenvolvem como plantas normais. Ao atingir a maturidade, os jovens se destacam do solo e ganham a mobilidade dos adultos. Dizem que os frutos da espada-mãe têm propriedades mágicas, mas essas histórias nunca foram confirmadas. F3, H2, R3, A3, PdF0, Aliado (às vezes o Parceiro), Arma Especial, Invisibilidade.

Árvore-Matilha: uma das mais horrendas criaturas arbóreas existentes, a árvore-matilha se parece com um imenso e monstruoso tronco retorcido que rasteja sobre patas disformes. Em vez de galhos, exibe numerosas cabeças sem olhos e com mandíbulas de lobo, todas rosnando e uivando como cães do inferno!

A árvore-matilha ataca simplesmente mordendo com suas cabeças de lobo — ela tem uma cabeça para cada 6 Pontos de Vida. Cada vez que a criatura perde 6 PVs, uma cabeça morre (ataques contra o tronco são inúteis). Embora não tenha olhos, a criatura pode enxergar no escuro e vê coisas invisíveis. Seu uivo aterrador obriga as vítimas a fazer um teste de Resistência para não fugirem apavoradas durante dez rodadas. A árvore pode emitir esse uivo uma vez por dia para cada cabeça viva. F3, H2, R1-10, A2, PdF0, Sentidos Especiais (Infravisão, Ver o Invisível), Resistênca à Magia.

Golfinho

"Eles adoram brincar! Eu também!"

— Nimarim, maga elfa

O golfinho artoniano é muito parecido com o golfinho da Terra, apenas um pouco maior. Mas a grande diferença é que eles podem usar seu sonar como arma — seja para atordoar ou matar.

Em geral, quando desejam apenas abater peixinhos para comer ou nocautear predadores, eles optam pelo disparo atordoador — que não causa dano, apenas ataca o sistema nervoso do alvo. A vítima deve fazer um teste de Resistência -l; falha indica que o alvo foi atordoado, ficando inconsciente ou incapacitado durante 10 minutos, menos 1 minuto para cada ponto de Resistência da vítima (alguém com R2 ficará atordoado 8 minutos).

Quando muito assustado, acreditando estar realmente em perigo, o golfinho pode emitir um gincho de alta frequência capaz de arrancar a carne dos ossos!

Felizmente, apesar desse imenso poder de destruição, golfinhos são mansos, afetuosos e muito inteligentes.

Apreciam muito a companhia humana — eles são conhecidos por acompanhar embarcações e nadadores, fazendo piruetas à sua volta e pedindo afagos.

Muitas tribos de elfos-do-mar consideram os golfinhos seus semelhantes. Embora alguns elfos-do-mar consigam se transformar em golfinhos, eles não possuem o ataque sônico.

Golfinho: F1, H3, R1, A0, PdF4

Sentidos Especiais: um golfinho possui Radar (na verdade sonar), que funciona apenas embaixo d'água. Ao fazer testes de Perícias, em situações que envolvem este sentido, a dificuldade do teste cai uma graduação. Por exemplo, uma Tarefa Difícil será considerada Normal, e qualquer Tarefa Normal será Fácil.

Górgona

"Olé, toro!"

— Hardfail, imortal (chifrado)

O górgona é um monstro parecido com um grande touro, mas revestido com pequenas placas metálicas. Dizem que eles foram criados pêlos deuses como guardas para vigiar lugares proibidos — mas alguns já foram encontrados em estado selvagem, liderando rebanhos de búfalos normais.

Em combate, o górgona ataca com os chifres e causa dano com FA=F + H + 1d.

Contudo, o ataque mais temível do górgona é expelir pela boca e fendas da armadura uma nuvem de gás, que envolve quaisquer criaturas à distância de combate corporal (cerca de 3m de raio). Todas as vítimas devem ser bem-sucedidas em um teste de Resistência, ou são transformadas em pedra — o mesmo efeito da magia Petrificação. Desnecessário dizer, o próprio górgona não é afetado por essa magia, mesmo quando lançada por outras pessoas.

Górgona: F4, H2-3, R3, A3, PdF0

Ataque Especial: o górgona pode gastar 2 Pontos de Magia e correr contra o alvo, com FA=F+H + 1d + 2.

Grama Carnívora

"Não pise na grama. Ela pode revidar."

— ditado popular

Certas regiões da Grande Savana são evitadas por quase todo tipo de animal. Embora pareçam campos comuns, cobertos de grama verde e brilhante, são na verdade terrenos de caça para uma terrível planta predatória.

Quando uma criatura pisa em uma área de grama carnívora será agarrada pelas folhas, que se enroscam nas pernas e pés. Livrar-se exige um teste bem-sucedido de Força; se tiver sucesso, a vítima consegue avançar um passo — mas terá que fazer novos testes para sair completamente da área. Se falhar, será derrubada e deverá fazer outro teste para conseguir ficar de pé. Se falhar novamente (ou seja, falhando em dois testes seguidos), a vítima será firmemente amarrada ao chão, onde a grama começa

a secretor uma enzima digestiva que provoca I ponto de dano por turno até a morte.

A grama só consegue agarrar vítimas que esteja paradas ou andando — não correndo. Criaturas voadoras podem se soltar com um único teste bem-sucedido. Teleporte permite escapar sem a necessidade de testes.

Aquela parte da grama (pelo menos um metro quadrado) soltará sua vítima se sofrer 1d pontos de dano, mas qualquer dano provocado à grama também será aplicado à vítima. Personagens que possuam Toque de Energia podem usá-lo para tentar destruir a grama, mesmo que estejam completamente presos.

A grama carnívora pode existir em áreas de até mil metros quadrados, formando pequenas “ilhas”. Ela geralmente cresce à volta de uma grande árvore, para apanhar vítimas que venham comer seus frutos ou descansar à sua sombra; e também à beira de rios e lagos, para apanhar animais que venham beber. Uma área de grama carnívora também pode viver em simbiose com o tatu-traiçoeiro.

Tatu-Traiçoeiro: este pequeno mamífero tem o aspecto de um tatu-bola, trazendo na, couraça o desenho sinistro de um crânio. Ele é o único animal que a grama não molesta. Na verdade eles vivem em simbiose. O tatu faz sua toca bem no centro de uma área de grama carnívora; quando ameaçado, ele rapidamente se refugia na toca — e qualquer predador que tente persegui-lo será apanhado pela grama.

Assim, o animal recebe proteção enquanto o vegetal aumenta suas chances de caça. F0, H1, R0, A0, PdF0.

Grandes Felinos

“Aqui, gatinho! Vem, gatinho...”

— Hardfail, o Imortal (dilacerado)

Em um mundo de grifos, aranhas-gigantes, gafanhotos- tigres, dinossauros e outras ameaças selvagens, animais “normais” como leões e tigres parecem quase inofensivos! Contudo, eles existem e podem levar aventureiros desatentos à morte...

Leão: Medem até 3m. F2-3, H2-3, R2, AO, PdF0. Quando caça, o leão macho geralmente surge rugindo diante das vítimas, forçando-as a fugir na direção das 1d fêmeas que aguardam de tocaia. É encontrado apenas em Lamnor.

Leão Atroz: Este leão imenso tem uma juba curta e pelagem fulva, mas aí termina sua semelhança com o animal comum. Esta criatura monstruosa tem protuberâncias ósseas nos olhos e nos ombros e uma crista afiada ao longo da espinha dorsal, F4-5, H2-3, R2-3, AO, PdF0..

Os leões atrozes são caçadores pacientes, assim como seus primos menores, mas capazes de abater presas maiores. Eles chegam a atingir 4,5 m de comprimento e pesar 1.750 kg.

Combate: Um leão atroz persegue sua presa, salta e ataca com suas garras e mordida, enquanto rasga o corpo da vítima com as patas traseiras. Muitas vezes saltam sobre criaturas maiores que eles.

Tigre: este caçador solitário prefere atacar em selvas e florestas, matando a presa e depois levando-a para ser devorada na sua toca ou embaixo de uma árvore. F2-3, H2-3, R2, A0, PdF0.

Tigre Atroz: Este imenso felino monstruoso tem quase a mesma altura, nas quatro patas, que um ser humano de pé. Seu corpo é comprido, com listras largas e suas paras têm o tamanho de broqueis F3-4, H4-5, R2-3, A0, PdF0.

Os tigres atrozes caçam praticamente qualquer coisa que se mova. Eles espreitam pacientemente uma refeição em potencial, atacando assim que a criatura baixar a guarda. Eles chegam a atingir 3,6m de comprimento e podem pesar até 3 000 kg.

Combate: Um tigre atroz persegue sua presa salta, sobre ela e ataca com suas garras e mordida, enquanto rasga o corpo da vítima com as patas

traseiras.

Leopardo: este caçador solitário prefere atacar em selvas e florestas, matando a presa e depois levando-a para ser devorada no alto de uma árvore. A variedade com pêlo amarelo e manchas escuras existe em Lamnor, onde disputa caça com os leões. Uma outra espécie, o leopardo-das-neves, habita as Montanhas Uivantes. F2, H3-4, RI, A0, PdF0.

Leopardo Atroz: Os leopardos atrozes caçam praticamente qualquer coisa que se mova. Eles espreitam pacientemente uma refeição em potencial, atacando assim que a criatura baixar a guarda. Eles chegam a atingir 3,6m de comprimento e podem pesar até 3 000 kg, F3-4, H3-4, R1-2, A0, PdF0.

Combate: Luta como um Tigre Atroz.

Ataques: Todos os grandes felinos fazem três ataques por turno: duas garras (FA=F+1d) e uma mordida (FA=F+H + 1d).

Grifo

"Más notícias viajam montadas em grifos."

— ditado popular

Grifos estão entre as criaturas mais majestosas de Arton. São animais com corpo de leão, cabeça, garras e asas de águia. Fazem três ataques por turno com as garras (FA=F+1d) e o bico (FA=F+H + 1d). São provavelmente as criaturas voadoras mais rápidas que existem, superando até os dragões.

Em estado selvagem, grifos podem ser encontrados em regiões montanhosas, em bandos formados por um macho e um harém de 1d fêmeas (grifos machos têm juba, como os leões). Quando criados desde filhotes, contudo, podem ser domesticados: cavalgar grifos é comum em Arton, seja em tribos bárbaras nas Montanhas Sanguinárias até os Guardas da Cidade de Triunphus, que usam montarias voadoras para enfrentar o monstro Moóck.

Um grifo domesticado e bem cuidado será sempre fiel a seu tratador. Existe apenas uma dificuldade em lidar com eles: grifos ADORAM carne de cavalo, seu prato favorito.

Evitar que um grifo ataque qualquer cavalo próximo exige um teste de H-3 (ou H + 1 se você tem as Perícias Animais ou Manipulação).

Grifo: F2-3, H5-7, R3-5, A1-2, PdF0

Aceleração: o grifo recebe H + 1 para esquivas, fugas, perseguições e para determinar sua velocidade máxima. Também podem mudar a distância de combate corpo-a-corpo para ataque à distância sem gastar nenhum turno. Usar esta Vantagem em combate consome 1 Ponto de Magia.

Voô: voando, grifos têm velocidade normal igual à sua Hx20 ou Rx20km/h (aquele que for menor), sendo que os mais rápidos (H7, R5) chegam a viajar 100km/h. Sua velocidade máxima é igual a estupendos 120m/s com H5,140m/ s com H6, e 160m/s com H7 (já incluindo Aceleração).

O **Hipogrifo** é o resultado do raro cruzamento entre um cavalo e um Grifo, resultando em um animal um pouco mais dócil que um grifo e bem mais feroz que um cavalo

Hipogrifo: F1-2, H2-5, R1-4, A0-1, PdF0

Voô: voando, o Hipogrifo têm velocidade normal igual à sua Hx20 ou Rx20km/h (aquele que for menor), e velocidade máxima igual a 20m/s com H1, 40m/s com H2, 60m/s com H3 e assim por diante.

Hipogrifo podem fazer dois ataques por turno com as patas (FA=F+H + 1d-1). O cavaleiro não pode atacar enquanto o animal faz isso — a menos que tenha Perícias próprias e seja bem-sucedido em testes de H+1.

Guerreiro da Luz

"A raça humana tem grande potencial para a destruição, mas também produz artefatos poderosos em defesa do bem. Eis porque eu os protejo."

— Graffiacane, Arquimago

Esta criatura tem a aparência de um guerreiro

usando uma couraça feita de vidro — sob a qual circula algo que parece luz líquida, resultando em uma figura de brilho impressionante. Trata-se de um golem, um construto artificial, criado por sacerdotes. Eles têm como missão proteger locais sagrados de grande importância.

Apesar da forma vítrea, o guerreiro da luz não tem nada de frágil: sua armadura é tão resistente quanto qualquer peça metálica, bem como sua espada e escudo.

Ele não pode ser danificado ou cegado por nenhum ataque ou magia baseados em luz — mas, por outro lado, é vulnerável contra magia das trevas.

A espada transparente do guerreiro da luz é uma arma mágica sagrada. O escudo tem o poder de refletir ataques.

Estas peças estão presas ao corpo do guerreiro e só podem ser removidas com sua total destruição. Ele também pode disparar pela fenda do elmo um raio luminoso (FA=PdF + H + 1d).

O guerreiro da luz é construído de forma a seguir os mesmos ideais de um paladino. Estes leais soldados são utilizados como guardas em templos e outros locais sagrados de deuses como Azgher, Khalmyr, Lena, Tanna- Toh, Valkaria e Wynna.

Guerreiro da Luz: F2-3, H3-5, R2-5, A4-5, PdF4 (eletricidade)

Guerreiro da Luz (4 pontos): personagens jogadores podem ser guerreiros da luz, embora raramente se aventurem longe dos lugares que devem proteger.

Esta Vantagem Única segue as regras normais para Construtos vistas no Manual 3D&T. Ela oferece imunidade contra todas as magias e poderes que afetam a mente, mas construtos nunca podem usar magia e nem recuperar PVs de formas normais, apenas através de conserto por alguém com a Perícia Máquinas (um teste bem-sucedido de H + 1 restaura1 PV em meia hora). Os guerreiros da luz também possuem Arma Mágica (Sagrada, Vorpal), Reflexão, Invulnerabilidade (Eletricidade), Vulnerabilidade (Fogo), Devoção (proteger um local sagrado) e Código de Honra dos Heróis e da Honestidade.

Arma Mágica: guerreiros da luz têm uma espada mágica sagrada presa a seu braço direito. Ela tem os poderes de uma Arma Mágica +1 (FA=F+H + 1d + 1), com a diferença de que nunca cai e nem pode ser arremessada.

Ela também é Sagrada (FA=F + H + 1d + 2 contra mortos-vivos, criaturas das trevas e outros seres malignos) e Vorpal (caso a criatura consiga um Crítico ao rolar sua Força de Ataque, e caso a vítima receba qualquer dano, esta deve fazer um teste de Armadura; se falhar, será decapitada, sofrendo morte instantânea. Se tiver sucesso, sofre dano normal).

Reflexão: com seu escudo, o guerreiro da luz pode gastar 4 Pontos de Magia para duplicar sua Habilidade ao calcular sua Força de Defesa (FD=A+2xH + 1d) contra um ataque baseado em PdF. Caso sua FD final vença a FA do atacante, o guerreiro devolve o ataque com a mesma FA original.

Invulnerabilidade: guerreiros da luz são invulneráveis a ataques baseados em eletricidade.

Vulnerabilidade: guerreiros da luz têm Armadura reduzida pela metade contra ataques baseados em fogo.

Código de Honra: da mesma forma que os paladinos, guerreiros da luz seguem o Código de Honra dos Heróis e da Honestidade.

Halfling

"Será lamentável o dia em que vou precisar da ajuda de alguém tão pequeno e fraco!"

— Kerdor, guerreiro minotauro

Halfling. A palavra vem de "half of something",

que significa “metade de alguma coisa” — um nome adequado para criaturinhas que não ultrapassam os 90cm de altura. Também conhecidos como hobbits ou apenas “pequeninos”, eles têm como sua segunda característica física mais marcante os pés densamente cobertos de pêlos.

A origem desta raça em Arton é controversa. Alguns dizem que eles foram criados por Hynnin, o Deus da Trapaça. Outros estudiosos afirmam que eles são na verdade descendentes dos elfos, anões e humanos, pois apresentam características das três raças. E existe ainda uma lenda sobre uma grande caravana destas criaturas que teria, no passado remoto, chegado a Arton através de um dos portais místicos do Deserto da Perdição — estabelecendo-se no reino hoje conhecido como Hongari, ou as Colinas dos Bons-Halflings.

É difícil para os halflings encontrar seu lugar entre os aventureiros. Eles não são muito fortes, nem têm afinidade com magia. Assim, quase todos se tornam clérigos ou ladrões. Na verdade, a ladinagem é o recurso mais acessível para estas criaturas pequenas e furtivas, mas estes trabalhadores pacatos não gostam de ladrões — e um ladino dificilmente seria bem recebido em comunidade halfling.

Alguns halflings são bons artistas e cantores, tornando-se bardos; ou então amigos da natureza, dedicando-se à carreira de druida. Eles têm um senso de humor simples, intermediário entre a rudeza dos anões e a sutileza dos elfos. Entre amigos, halflings são gentis e observadores, mas nunca atrevidos. No entanto, sua companhia pode ser enfadonha se eles estão contentes ou exageraram no vinho...

Extremamente sociáveis, os halflings são bem aceitos entre todas as raças. Anões os toleram, achando-os calmos e inofensivos. Elfos apreciam a companhia dos pequeninos, pois sabem o apreço que essas criaturinhas têm pela natureza. Os goblins em geral não têm problemas em lidar com halflings, visto que ambos têm uma pequena “quedinha” para o crime. E os humanos gostam dos halflings, sempre hospitaleiros e gentis com todos.

Povo trabalhador e pacífico, os halflings gostam de levar a vida sem pressa. Quase todos preferem um vilarejo ou comunidade rural aos agitados centros urbanos como Valkaria ou Vectora. Esse comportamento é visto por alguns como sedentário e conformista, enquanto outros acreditam que os halflings estão mais do que certos em desejar conforto. Apenas os mais atrevidos e ambiciosos membros da raça escolhem a carreira de aventureiros, e estes são bem poucos.

Sua apreciação pelo conforto vem, naturalmente, acompanhada por um bom paladar. Embora os elfos sejam conhecidos por seu paladar refinado e pratos exóticos, não existe raça com maior talento para a culinária que os halflings — a maioria das famílias reais de Arton adota membros desta raça como chefes de cozinha. Suas guloseimas mais famosas e conhecidas são os bolinhos de fubá (existe entre eles um jogo conhecido como Loomi, onde vence que consegue comer o maior número de bolinhos), pernis de cabrito recheados com tabaco, e o gloom — um preparado malcheiroso feito de leite azedo, fumo e temperos diversos. Extremamente revigorante, cada porção de gloom recupera I Ponto de Vida. Infelizmente para os aventureiros que pensam em fazer estoques deste prato, o gloom deve ser consumido imediatamente após o preparo, ou perde suas propriedades.

E, finalmente, temos o “esporte” favorito dos halflings — o arremesso de pedras. Para esse propósito eles desenvolveram uma vasta coleção de armas e dispositivos, desde a simples e tradicional funda até engenhocas complicadas. Eles possuem até mesmo o tai-tai, um tipo de “mini-catapulta” portátil que pode ser presa ao braço, capaz de igualar um arco longo em alcance e dano; e também o tei-dotei, uma catapulta desmontável que pode ser transportada por duas pessoas (ou três halfings) e armada rapidamente no campo de batalha, como um tipo de “lança-morteiros” medieval (esta arma tem PdF5, podendo ser disparada a cada 3 rodadas, e sendo necessários pelo menos dois halflings para operá-la). Embora o povo halfling use essas peças em esportes de competição, aqueles que se tornam aventureiros encontram no arremesso de pedras sua arma mais eficiente.

Por serem tão pequenos, halflings, não podem usar roupas, armas ou equipamentos feitos para humanos.

Harpia

“Tuk adora musiquina”

— Tuk, o bárbaro Burro

Essa criatura parece uma mulher velha e maligna, com a parte inferior do corpo, pernas e asas de um réptil monstruoso. Seus cabelos são embaraçados, imundos e cheios do sangue coagulado.

É difícil imaginar uma criatura mais desprezível e maligna que a harpia. Ela obtém muito prazer em causar morte e sofrimento – é um monstro sádico e está sempre em busca de novas vítimas.

Seus olhos cor de carvão refletem claramente sua alma maléfica, assim como as cruéis garras de seus dedos curvados. Essas criaturas malignas não usam nenhum tipo de roupa e manuseiam ossos largos e grandes como se fosse clavas.

Elas se reúnem em pequenos bandos de 1d-1 que ficam escondidos em ruínas e cavernas, onde aguardam por suas vítimas.

Atraem suas vítimas com um canto mágico hipnótico, com os mesmos poderes e limites da magia O Canto da Sereira — que elas podem usar sem gastar Pontos de Magia. Caso exista mais de uma harpia cantando, as vítimas sofrem redutor de -1 em seu teste

de Resistência para cada harpia extra presente.

Se desejarem, as harpias também podem usar seu canto para lançar a magia Dominação Total — mas exigindo um teste normal de Resistência, com redutor de -1 para cada harpia além da primeira. O efeito vai durar apenas enquanto as harpias continuarem cantando (coisa que elas podem fazer durante até 1d horas), e elas só podem dominar uma vítima por vez.

Caso uma vítima resista ao Canto ou Dominação das harpias uma vez, ela nunca mais será afetada por essa canção maligna — mesmo que seja de outro bando. Em combate, harpias fazem dois ataques por turno com as garras (FA=F+1d) ou um com flechas (FA=PdF+H+1d), porém se realizarem mais de um ataque por turno, será uma ação completa.

Harpia: F2-3, H3-5, R2-3, A1, PdF2-3

Levitação: voando, harpias têm velocidade normal igual à sua Hx20 ou Rx20km/h (aquele que for menor).

Combate: Quando uma harpia se engaja em combate, ela prefere usar investidas aéreas e golpear o inimigo com uma arma branca.

Hidra

"Duas cabeças pensam melhor que uma!"

— Kabuuum, o bárbaro

Muitas vezes confundidos com dragões, estes raros monstros reptilianos na verdade não têm nenhum parentesco próximo. Hidras são serpentes gigantes, sem patas, com corpos imensos e gordos (HO) e uma quantidade variada de cabeças sobre pescoços muito longos e flexíveis (H3).

Cada hidra sempre terá pelo menos duas cabeças, mas existem exemplares com até dez! A Resistência, Poder de Fogo e quantidade de ataques por turno são sempre equivalentes ao número de cabeças (uma hidra com sete cabeças terá R7, PdF7 e pode atacarsete vezes por turno).

Assim como os dragões elementais, as hidras se dividem em cores e possuem uma arma de sopro e uma Invulnerabilidade baseadas em um dos Caminhos Elementais da magia:

Hidra Branca: sopro de frio/gelo. Invulnerável a ataques baseados em Magia Branca, frio ou gelo, naturais ou mágicos.

Hidra Negra: sopro de veneno (químico). Invulnerável a ataques baseados em ácido, veneno ou Magia Negra, naturais ou mágicos.

Hidra Verde: sopro de ácido (químico). Invulnerável a ataques baseados em ácido, veneno ou terra, naturais ou mágicos.

Hidra Azul: sopro de relâmpago (elétrico). Invulnerável a ataques baseados em ar e eletricidade, naturais ou mágicos.

Hidra Marinha: sopro de água fervente (químico/calor/fogo). Invulnerável a ataques baseados em ácido, veneno ou água, naturais ou mágicos.

Hidra Vermelha: sopro de fogo. Invulnerável a ataques baseados em fogo natural ou mágico.

O Poder de Fogo da hidra é dividido entre cada cabeça: uma hidra com seis cabeças (PdF6) pode fazer seis ataques individuais contra alvos diferentes, cada um com FA=PdF1 +H +1 d, ou concentrar o fogo em um único alvo usando o PdF total (FA=PdF6 + H + 1d), ou qualquer combinação de ambos.

As cabeças da hidra também podem morder, com FA= F+1 d. Cada vez que a criatura perde 5 Pontos de Vida, uma cabeça morre. Normalmente a hidra conserva o corpanzil escondido (enterrado ou imerso na lama, água, lava...) enquanto as cabeças atacam: se perder metade de suas cabeças, o monstro tentará fugir afundando.

Um probleminha que aventureiros inexperientes enfrentam ao lutar contra hidras: caso uma cabeça seja cortada — ou seja, 5 PVs perdidos através de ataques cortantes —, no turno seguinte nascem duas cabeças novas! Isso acrescenta R+1, PdF+1 e +5 PVs ao total do monstro!

Uma hidra nunca pode ter mais de dez cabeças.

Hidra: F4, H0/3, R2-10, A4, PdF2-10

Membros Elásticos: os pescoços da hidra podem alcançar inimigos distantes, que estejam a até 10m, sem precisar de Poder de Fogo para atacar a essa distância.

Tiro Múltiplo: usando seuTiro Múltiplo, uma hidra pode atacar vários alvos ao mesmo tempo com seu sopro; ela movimenta a cabeça enquanto emite uma rajada contínua. Precisa gastar 2 PMs para cada alvo, incluindo o primeiro. Ao contrário de um Tiro Múltiplo normal, uma hidra não pode fazer mais de um ataque de sopro no mesmo turno contra o mesmo alvo — apenas contra alvos diferentes. Uma Esquiva bem-sucedida por parte da vítima reduz à metade o dano normal.

Homem Escorpião

"Você acredita que seu povo merece o domínio do mundo? Deixe-me revelar a verdade, mostrando suas vísceras..."

— Quasii, Escorpião Guerreiro

Esta raça horrenda e demoníaca leva pânico aos viajantes que passam pelas Montanhas Sanguinárias. São um tipo bizarro de centauro, com um torso humano ligado ao corpo de um escorpião gigante. Eles também têm grandes pinças em vez de mãos.

Os homens-escorpião vivem em pequenas comunidades tribais, escondidos em cavernas. Vivem da caça, mas não matam apenas aquilo que podem comer — seu instinto assassino e agressivo os leva a destruir toda a vida da região onde se encontram. Então, quando a caça acaba, eles simplesmente mudam-se para outro lugar.

Essa vida errante de destruição constantemente os leva a confrontos com aldeias humanas. Contudo, eles nunca abandonam as Sanguinárias.

Ao contrário do centauro comum, o homem-escorpião faz seus dois ataques frontais não com as patas, mas com as grandes garras (FA=F+1d). Ele também pode atacar de forma normal, uma vez por rodada com garras ou armas (FA=F + H + 1d).

Se o homem-escorpião conseguir acertar seus dois ataques com as garras contra uma mesma vítima (com sua FA vencendo a FD da vítima em ambos), ela fica presa e é considerada Indefesa até ter sucesso em um teste de Força para se libertar. Uma vítima aprisionada não pode atacar e tentar se libertar na mesma rodada. Uma vítima Indefesa pode receber novos ataques com as garras (dois por rodada com F+1d) ou um ataque com a cauda (F+H+1d).

Homem-Escorpião: F2-4, H2-4, R3-6, A2-5, PdF0, Centauro, Ataque Especial, Membros Elásticos, Membro Extra, Má Fama.

Homem-Escorpião (5 pontos): personagens jogadores podem ser homens-escorpiões. Esta Vantagem Única segue as regras normais para Centauros vistas no Manual 3D&T Alfa. Ela oferece F+ 1 para tarefas envolvendo a parte inferior do corpo; H+1 para corridas, fugas e perseguições; permite fazer dois ataques por rodada com as patas dianteiras (FA=F+1d) em vez de seu ataque normal; e Modelo Especial. Todos os homens-escorpiões também possuem Ataque Especial, Membro Extra, Membros Elásticos, Má Fama.

Ataque Especial: todos os homens-escorpião podem também fazer um Ataque Especial baseado em Força com a cauda, gastando 2 PMs e atacando com uma FA final igual a F+H + 2 + 1d. Note que, embora seja feito com a cauda, este é um ataque normal — não o ataque adicional que você recebe por ter um Membro Extra. Portanto, ao usar o Ataque Especial, só pode atacar uma vez na rodada.

Membro Extra: homens-escorpião têm um ataque extra com a cauda, que ataca com FA=F+1d.

Membros Elásticos: a cauda do homem-escorpião pode alcançar inimigos distantes, que estejam a até 10m, sem precisar de Poder de Fogo

para atacar a essa distância.

Má Fama: todos os homens-escorpião têm má reputação. Para eles, bem como para seus eventuais companheiros, testes de Perícias que envolvam ações sociais (como Arte, Manipulação, Investigação, Crime e outras, quando envolvem interação com outras pessoas) serão sempre considerados Tarefas Difíceis.

Homem Lagarto

"Eles tornam a vida humana muito difícil em minha terra."

— Skylander, Domador de Grifos

Homens-lagarto são criaturas de tamanho humano, mas com cabeça, cauda e escamas de lagarto. Suas tribos habitam pântanos, áreas costeiras, cavernas e construções abandonadas.

O surgimento dos homens-lagarto e seus parentes se confunde com a própria origem da vida em Arton — onde, como na Terra, a evolução seguiu rumos parecidos. Dos invertebrados marinhos vieram os peixes, depois anfíbios, e depois répteis — e naquela ocorreria uma divisão dramática na escala evolucionária.

Muitos répteis seguiram na nesma direção, crescendo e ganhando o título de dinossauros.

Mas um grupo especial de répteis conservou o tamanho menor e características mais avançadas: temperatura constante, dentes especializados, pelos... esses "répteis avançados" eram os sinapsídeos, e mais tarde Jariam origem aos mamíferos.

Enquanto os dinossauros e dragões domilavam Arton, os sinapsídeos viviam à sua sombra — sempre escondidos, sempre fugindo dos monstros gigantes. Um dia, contudo, algum tipo de cataclismo fulminou quase todos os dinos (os clérigos dizem que essa catástrofe teria sido provocada pêlos outros deuses do Panteão para encerrar o domínio de Megalokk sobre o mundo). Apenas depois da extinção dos monstros as outras raças tiveram sua chance — e então surgiram os elfos, anões, humanos, goblins e todos os outros. Ainda existem dinossauros e outros monstros em Arton, mas agora estão restritos a certas regiões remotas — especialmente a ilha de Galrasia e as Montanhas Sanguinárias.

Mas e quanto aos antigos sinapsídeos? Nem todos se tornaram mamíferos; alguns ramos divergiram do tronco principal, dando origem a numerosas raças de povos reptilianos: antropossauros, trogloditas, kobolds e os homens- lagarto comuns.

Predadores cruéis, os homens-lagarto caçam humanos, semi-humanos e quaisquer criaturas como alimento.

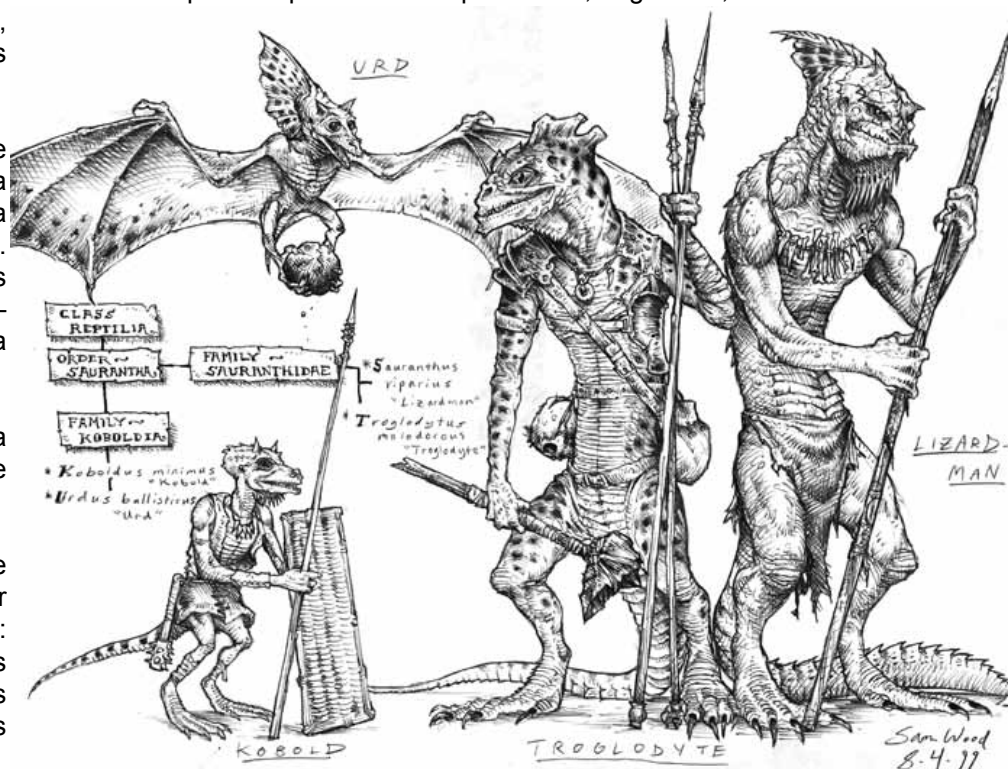
Como armas eles preferem lanças arremessáveis e clavas. Não usam armaduras ou roupas, mas alguns usam escudos (A+1). Chefes de tribos são maiores e mais fortes (F4, R4).

As tribos mais numerosas são encontradas nas Sanguinárias, onde — dizem as lendas — existe até um vasto reino destes monstros.

Homem-Lagarto: F1-3, H1-3, R2-3, A1, PdF1-3

Homem-Lagarto (-1 ponto): personagens jogadores podem ser homens-lagarto. Esta Vantagem Única oferece A+1 (até um máximo de A5), Sentidos Especiais (Infravisão), Má Fama e Vulnerabilidade (Frio/Gelo).

Sentidos Especiais: homens-lagarto possuem Infravisão. Ao fazer testes de Perícias, em situações que envolvem ver no escuro ou detectar fontes de calor (como seres vivos), a dificuldade do teste cai uma graduação. Por exemplo, uma Tarefa Difícil será considerada Normal, e qualquer Tarefa Normal será Fácil. Atenção: fontes intensas de calor, como chamas, lava ou grandes motores, podem dificultar o teste.

Má Fama: todos os homens-lagarto têm má reputação. Para eles, bem como para seus eventuais companheiros, testes de Perícias que envolvam ações sociais (como Arte, Manipulação, Investigação, Crime e outras, quando envolvem interação

com outras pessoas) serão sempre considerados Tarefas Difíceis.

Vulnerabilidade: homens lagarto têm Armadura reduzida pela metade contra ataques baseados em frio/gelo.

Homem Morcego

"Mas que mer..."

— Cortez, Guerreiro debochado

O reino subterrâneo de Doherimm esconde cavernas tão imensas que poderiam abrigar países inteiros. Cada uma pode conter um ecossistema completo, com vastas florestas de fungos que alimentam herbívoros, e que por sua vez alimentam predadores de todos os tipos.

Um dos habitantes desses "submundos" é o homem-morcego — criatura humanóide que evoluiu a partir da raposa voadora, um tipo de morcego gigante.

Tem corpo humano, coberto de pelagem alaranjada, exceto na cabeça e asas — que são marrons. As orelhas e focinho lembram muito mais uma raposa de olhos grandes.

O homem-morcego não se alimenta de sangue, nem é um predador; come apenas frutas e néctar de floressubterrâneas. As mãos, transformadas em asas, não permitem manipular objetos — ele faz isso com a língua muito longa e flexível, que atinge l m. Ao contrário de outros morcegos, ele consegue caminhar sobre duas pernas. Também pode escalar árvores e paredes rochosas, graças ao grande polegar em forma de garra.

Homens-morcego vivem em grandes colônias de 4d + 10 indivíduos. Para espantar intrusos que se aproximam de seu território, eles simplesmente sobrevoam as vítimas de grande altura e deixam cair guano (esterco) sobre elas; é inofensivo, mas pode apagar tochas (o que pode ser evitado com um teste bem-sucedido de Habilidade) e impedir que qualquer outro cheiro seja percebido até que o aventureiro se limpe.

As criaturas só entram em combate quando alguém se aproxima demais do ninho da colônia: realizam voos rasantes e golpeiam o alvo com as garras dos pés (FA=F + H+ld). Caso sejam derrubados, atacam com o polegar/garra (FA=F+H + 1d).

Homem-Morcego: F1-2, H3, R2, A0, PdF0

Homem-Morcego (1 ponto): personagens jogadores podem ser homens-morcego. Esta Vantagem Única oferece Voô, Sentidos Especiais (Audição Aguçada, Radar), Inculto e Modelo Especial.

Voô: voando, homens-morcego têm velocidade normal igual à sua Hx20 ou Rx20km/h (aquele que for menor), e velocidade máxima igual a 10m/s com H1, 20m/s com H2, 40m/s com H3 e assim por diante.

Sentidos Especiais: homens-morcego possuem Audição Aguçada e Radar. Ao fazer testes de Perícias, em situações que envolvem perceber coisas com estes sentidos, a dificuldade do teste cai uma graduação. Por exemplo, uma Tarefa Difícil será considerada Normal, e qualquer Tarefa Normal será Fácil.

Inculto: homens-morcego se comunicam através de guinchos, e não conseguem falar a língua de outras criaturas. Não sabem ler, nem se comunicar com outras pessoas, exceto personagens ligados a eles através de Vantagens ou Desvantagens (Aliado, Mestre, Patrono, Protegido Indefeso...). Também sofrem um redutor de -3 em todos os testes de Perícias, exceto Animais, Esportes e Sobrevivência. Não podem nunca comprar Genialidade ou Memória Expandida.

Modelo Especial: homens-morcego não têm mãos. Eles podem segurar objetos com a língua, mas não podem manuseá-los deforma adequada. Por terem braços transformados em asas, também não podem usar a maioria das vestimentas, armaduras e outros itens feitos para humanos. Nunca podem possuir Adaptador, nem tipos de dano baseados no uso de armas.

Homem Serpente

"Você acredita em tudo que lhe dizem? Que o mundo é como aparenta e que não existem terrores ocultos nas areias do tempo? Pense de novo..."

— O Mall, Mago linch du MAL

Os homens-serpente são uma raça antiga e traiçoeira, composta por criaturas com torsos humanos, cabeça e a metade inferior do corpo de serpente. Sediados principalmente no Deserto Sem Retorno de Lamnor, eles adoravam o deus Sszzaas e ergueram uma civilização impressionante, com templos e monumentos de pedra. Praticavam a escravidão e faziam incontáveis sacrifícios humanos ao Grande Corruptor.

A extinção veio para eles quando o deus Sszzaas foi destruído, e os outros deuses comandaram uma grande caçada contra todos os seus cultistas. Os homens-serpente foram o primeiro alvo da cruzada; em poucos anos haviam sido totalmente varridos de Arton. Ou assim se acreditava.

Como parte de seu plano para retornar, o Senhor das Víboras ressuscitou seu mais poderoso clérigo — Nekapeth, atual sumo-sacerdote de Sszzaas. Entre seus objetivos, além de restaurar a glória de seu deus, Nekapeth também tenta trazer de volta sua própria raça. Ele já conseguiu ressuscitar magicamente alguns homens-serpente — poucos ainda, mas suficientes

para reconstituir a espécie no futuro. Homens-serpente têm escamas pelo corpo todo, verde escuras nos costas e membros, verde-amarelado na barriga e pescoço. O rosto é alongado e reptiliano, com olhos grandes separados por uma boca larga e comprida, acompanhando o focinho. Têm olhos amarelos e vítreos, com pupilas em fenda. Não têm pernas; abaixo da cintura seu corpo parece uma cauda de cobra, sobre a qual rastejam.

Todos os homens-serpente têm a capacidade natural de esconder sua real aparência com um disfarce mágico ilusório. Esse disfarce só permite assumir o aspecto de uma única pessoa — humano, elfo, anão... —, que eles chamam de sua "máscara". Nekapeth, contudo, pode assumir a aparência de qualquer um.

Homens-serpente podem fazer um ataque por turno usando uma lança (FA=F+H + 1d) ou, desarmados, dois ataques por turno com as garras (FA=F+1d). Eles também podem realizar, com a boca, dois tipos de ataque; expelir uma enzima ácida (FA=PdF+H +1d, químico) ou veneno paralisante.

Homem-Serpente: F2-3, H3, R3-5, A3-4, PdF0-4

Homem-Serpente (O pontos): personagens jogadores podem ser homens-serpente. Esta Vantagem Única oferece R+l (até um máximo de R5), Paralisia, Má Fama e Modelo Especial.

Paralisia: ao fazer um ataque paralisante (FA=PdF + H+1d), se o homem-serpente vence a FD da vítima, esta não sofre dano, mas deve ser bem-sucedida em um teste de Resistência. Se falhar, fica paralisada. A duração da paralisia depende de quantos PMs o homem-serpente gastou (2 PMs para cada rodada).

Má Fama: todos os homens-serpente têm má reputação. Para eles, bem como para seus eventuais companheiros, testes de Perícias que envolvam açóes sociais (como Arte, Manipulação, Investigação, Crime e

outras, quando envolvem interação com outras pessoas) serão sempre considerados Tarefas Difíceis.

Modelo Especial: homens-serpente têm a metade inferior do corpo de uma grande cobra, portanto não podem usar a maioria das vestimentas, armaduras e outros itens feitos para humanos. Também não podem cavalgar nenhum tipo de animal, mesmo quando usam seu disfarce ilusório (esta pode ser uma pista para descobrir um homem serpente disfarçado).

Homúnculo

"Estátua di Pedra Bunitinha"

— Tuk, Bárbaro Burro

Essa criatura tem uma forma vagamente humanóide. Ela tem 50 cm de altura e a envergadura de suas asas tem cerca de meio metro. Sua pele parece áspera e cheia de verrugas e sua boca é repleta de dentes afiados parecidos com agulhas.

Um homúnculo é um servo em miniatura criado por um mago. Essas criaturas são combatentes limitados, mas são mensageiros, espiões e patrulheiros eficazes.

O criador de um homúnculo determina suas feições exatas.

Os homúnculos são pouco mais que simples ferramentas, desenvolvidas de seus criadores e possuem a mesma tendência e natureza básica. Um homúnculo não é capaz de falar, mas o processo de criação o vincula por telepatia ao seu criador. A criatura possui todo o conhecimento do mestre pode compartilhar com ele as coisas que ouve e enxerga num raio de 500 m. Um homúnculo nunca ultrapassa esse limite voluntariamente, embora possa ser forçado. Caso isso aconteça, a criatura fará o possível para retornar o contato com seu mestre. Um ataque que destrua um homúnculo causará dano a seu criador; se o mestre falecer, o constructo também morrerá e seu corpo derreterá lentamente numa poça de piche.

Homúnculos seguem quase todas as regras para Construtos. Não precisam dormir, comer ou beber. São imunes a venenos, doenças, magias que afetam a mente e quaisquer outras que só funcionem contra criaturas vivas. E não recuperam Pontos de Vida a menos que sejam consertados.

Homúnculos não sabem falar, nem pensar. Apenas seguem as ordens de seu controlador. Os materiais para construí-los são ainda mais raros e estranhos que aqueles necessários para um golem normal — incluindo sangue do próprio mago, e alguns ingredientes que só podem ser obtidos por meios malignos. Nenhum personagem com o Código de Honra dos Heróis e/ou da Honestidade usaria um homúnculo.

Alguns homúnculos possuem uma picada venenosa, que usam para assassinar suas vítimas enquanto dormem. O efeito é similar ao do veneno de cobra. Exige da vítima um teste de Resistência ou será envenenada, começando a perder 1 PV por turno até a morte, ou até ser curada. O veneno pode ser detido com um teste bem-sucedido de Medicina (Habilidade +1) ou qualquer magia de cura (mas usada deste modo a magia não restaura PVs; apenas impede que o veneno continue agindo).

Homúnculo: F0, H6, R1, A0, PdF0

Aceleração: homúnculos recebem H+1 para esquivas, fugas, perseguições e para determinar sua velocidade máxima. Usar esta Vantagem em combate consome 1 PM.

Levitação: voando, homúnculos têm velocidade calculada como visto no Super Manual 3D&T.

Combate: Os homúnculos pousam em suas vítimas e mordem-nas com suas presas venenosas.

Horror do Túmulos

"Alguém tem um pote por aí"

— Cortez, O Guerreiro Colecionador

Esta apavorante criatura pode ser facilmente confundida com um esqueleto. Um olhar mais atento revela que os ossos estão cobertos com gosma esverdeada e pulsante.

Na verdade o Horror dos Túmulos não é um morto-vivo, como pode parecer à primeira vista, e sim um tipo de invertebrado gelatinoso que usa um esqueleto humano para sustentar sua forma semilíquida.

Ataques: O monstro faz dois ataques por turno com as garras (ação completa). Cada vez que realiza um ataque bemsucedido, além de causar dano (FA=F+1d), o Horror deixa um pouco de sua própria substância na vítima. A gosma começa então a dissolver e penetrar na vestimenta, provocando a perda de 1 ponto de Forja (no caso de usar armaduras) a cada dois turnos. Quando a Forja chega a 0, começa a penetrar na pele e se espalhar pela carne, provocando perda de 1 ponto de Armadura por turno e, se a Armadura chegar a 0, começa a causar 1 ponto de dano por turno. Quando os PVs da vítima chegam a zero, ela terá sido reduzida a um esqueleto e transformada em um Horror dos Túmulos. A única forma de deter a ação da substância é com fogo ou dano mágico de qualquer tipo. Livrar-se da gosma consome uma ação completa.

Ataques normais contra a criatura despedaçam seu esqueleto e impedem que continue lutando, mas ela só pode ser totalmente destruída com fogo ou magia. Ataques feitos de mãos vazias contra o Horror também provocam o contágio. A criatura é imune a qualquer forma de veneno, gás ou ataque químico. Costumam atacar em cemitérios, aproveitando sua semelhança com mortos-vivos para enganar aventureiros; também podem ocorrer nos subterrâneos.

Horror dos Túmulos: F2, H2, R1, A1, PdF0

Incubador

"O que é aquilo no peito dele?! Matem! MATEM!"

— Cortez, Guerreiro apavorado

Alguns estudiosos de outros mundos suspeitam da existência do Reino dos Pesadelos, um lugar de onde emana todo o mal existente no universo. Esses mesmos acadêmicos acreditam que certas criaturas

vieram dessa região macabra para Arton.

O incubador lembra uma enguia com ossos metálicos expostos, medindo quase dois metros de comprimento. Tem quatro ferrões articulados dispostos à volta da cabeça, feito as pétalas de uma flor. E incrivelmente ágil e vive em pântanos, cemitérios, casas assombradas e outros lugares malditos.

Quando ataca, o incubador primeiro tenta paralisar a vítima com o veneno dos ferrões. Se tiver sorte, a vítima será morta a mordidas (FA=F + H+1d) para alimentar o monstro. Infelizmente, em vez de comer, às vezes o incubador usa um ferrão especial na cauda para penetrar no ventre da vítima (I ponto de dano) e inserir ali uma larva.Então foge.

O hospedeiro vai carregar o ovo consigo pelas próximas ld+1 semanas, durante as quais vai sofrer pesadelos terríveis. Após esse período termina a gestação da larva (F1, H3, R0, A1, PdF0), que força passagem através do ventre e mata o hospedeiro de forma horrível. Poções e magias de cura não conseguem remover a larva. Nenhum poder ou magia pode ser usado diretamente contra ela sem afetar o hospedeiro, ou vice-versa (uma Teleportação, por exemplo, sempre vai transportar a larva juntamente com o portador). A única forma de removê-la sem matar o hospedeiro é com um Desejo.

A larva do incubador não pode se abrigar em Construtos ou Mortos-Vivos.

Incubador: F2, H5, R2, A4, PdF0

Paralisia: ao fazer um ataque paralisante (FA=F + H +1 d), se o incubador vence a FD da vítima, esta não sofre dano, mas deve ser bem-sucedida em um teste de Resistência. Se falhar, fica paralisada. A duração da paralisia depende de quantos PMs o incubador gastou (em geral ele gasta todos que possui; 10 PMs para 5 rodadas). O incubador quase sempre usa a Paralisia em seu primeito ataque, para apanhar a vítima Indefesa. Caso este ataque falhe, ele tipicamente tentará fugir.

Kobold

"Tuk adora Kobolds, dexa eu te um di extimaçum, dexa"

— Tuk, Bárbaro Burro

Estes pequenos monstros estão entre as criaturas mais detestadas de Arton. Os maiores inimigos naturais dos centauros, kobolds são pequenas criaturas com corpo humanóide e cara de cachorro.

Um kobold sozinho não é ameaça para ninguém, mas eles sempre atacam em bandos e usando táticas traiçoeiras, armadilhas e emboscadas. Enxergam no escuro, e vivem em subterrâneos e outros lugares onde um centauro nunca poderia entrar. Cada tribo pode ter de 10a 100 kobolds (a maior tribo conhecida, com cerca de 200 kobolds, se esconde em um planalto próximo de Malpetrim). Eles se reproduzem através de ovos, que não têm nenhum valor comercial: na verdade, são nojentos!

Embora sejam capazes de formar tribos, fabricar instrumentos e até tenham uma linguagem própria, os kobolds não são considerados "seres inteligentes". A legislação do Reinado destina a eles o mesmo tratamento que aos animais; matar ou molestar kobolds não é ilegal (embora possa ser considerado cruel). Todas as tentativas de educá-los ou mesmo escravizá-los fracassaram; nem mesmo a Aliança Negra dos goblinóides emprega estas pestes.

Guarda Kobold: F0, H0-1, R0-1, A0-1, PdF0-1, Inculto

Xamã Kobold: F0, H0-1, R1 -2, A0-1, PdF0, Clericato, Magia Branca/Negra

Inculto: guardas kobolds não conseguem falar a língua de outras criaturas (apenas xamãs conseguem). Não sabem ler, nem se comunicar com outras pessoas, exceto personagens ligados a eles através de Vantagens ou Desvantagens (Aliado, Mestre, Patrono, Protegido Indefeso...). Também sofrem um redutor de -3 em todos oS testes de Perícias, exceto Animais, Esportes e Sobrevivência.

Não podem nunca comprar Genialidade ou memória Expandida.

Kraken

"Esse Tuk não esmaga"

— Tuk, Ex-Bárbaro agora Guerreiro Frustado

Essa criatura é semelhante a uma lula imensa, com um corpo retilíneo, dois olhos arregalados e uma massa de tentáculos. Seu corpo tem aproximadamente 9 m de comprimento, protegido por diversas camadas de músculos rígidos.

Agressivos, cruéis e altamente inteligentes, os kraken governam regiões inteiras nas profundezas do oceano.

Agressivos, cruéis e altamente inteligentes, os kraken governam regiões inteiras nas profundezas do oceano. Embora esses monstros gigantescos raramente sejam vistos na superfície, as lendas falam sobre navios que foram tragados para as profundezas e ilhas inteiras que foram devoradas por essas criaturas.

Os kraken vivem no oceano, a milhares de metros abaixo da superfície. Freqüentemente, habitam enormes complexos de cavernas que incluem cavidades preenchidas com ar respirável, onde aprisionam e procriam escravos humanóides como servos e alimentos.

Seis dos tentáculos são braços curtos, com cerca de 9 m de comprimento; os dois restantes atingem quase 18 m e são recobertos por farpas afiadas. Uma boca semelhante a um bico está localizada onde os tentáculos se encontram, na parte do corpo.

Os kraken falam os idiomas comum e aquan.

Como as lulas normais, o kraken tem dez tentáculos; oito mais curtos e pontiagudos, dois mais longos (10 a 60m) e achatados nas extremidades. O diâmetro dos tentáculos varia de 45cm a mais de 1m; cada tentáculo tem a força relacionada em sua ficha. Para propósito de combate, cada tentáculo do kraken é tratado como um inimigo separado. A criatura normalmente tenta segurar a vítima com um ou mais tentáculos e arrastá-la na direção de seu bico.

Cada tentáculo pode tolerar dano igual à própria Resistência da criatura antes de ficar inutilizado (exemplo: se o kraken tem R6, um tentáculo tolera 6 pontos de dano), e só pode ser amputado através de dano por corte. Dano sofrido pelos tentáculos não afeta os PVs normais do kraken; para isso é necessário atingir a cabeça ou os órgãos vitais (que normalmente ficam embaixo d’água, fora de alcance, enquanto o monstro ataca).

Kraken: F5-7, H3-5, R6-10, A4-6, PdF0

Membros Elásticos: os tentáculos do kraken podem alcançar inimigos distantes, que estejam a até 10m (ou 50m no caso dos dois tentáculos mais longos), sem precisar de Poder de Fogo para atacar a essa distância.

Ambiente Especial: um kraken pode viver fora d’água, arrastando-se pesadamente, durante até seis a dez dias.

Após esse prazo começa a perder 1 ponto de Força e Resistência por dia, que só podem ser restaurados após 24 horas na água. Krakens recebem H+1 (ficando com H4-6) para fugas e perseguições na água.

Senhor das Profundezas: a criatura conhecida como Senhor das Profundezas não é um kraken comum — contase que é um demônio, um semideus ou mesmo uma divindade ancestral. Este monstruoso ser vive no Abismo e jamais foi visto por olhos humanos. Mesmo as criaturas submarinas desconhecem sua aparência. Apenas os tentáculos do Senhor costumam ser vistos emergindo do abismo; eles atingem muitos quilômetros de comprimento, podendo até mesmo alcançar a superfície para destruir os maiores navios do mundo.

Provavelmente o Senhor das Profundezas é tão antigo quando os dragões mais velhos do mundo; e talvez ainda mais poderoso. A verdadeira extensão de suas habilidades mágicas e psíquicas é desconhecida, mas, quando o Senhor deseja alguma coisa, ela logo se torna real. Ninguém faz idéia das motivações desta criatura, mas ela é terrivelmente temida pelas nereidas abissais.

O Senhor das Profundezas tem F7, H9, R16, A8, PdF0, Anfíbio, Animais, Ataque Múltiplo, Arcano, Membros Elásticos, Telepatia, Manipulação,

Combate: Os kraken atingem seus oponentes com seus tentáculos farpados, então tentam agarrá-los e esmagá-los com seus braços ou arrastá-los para sua imensa mandíbula. Um oponente pode atacar os tentáculos de um kraken usando a manobra separar como se eles fossem armas. Se estiver agarrado a uma vitima quando o tentáculo for golpeado, ele geralmente utiliza outro tentáculo para desferir um ataque de oportunidade contra o adversário que realizou a manobra para separar.

Lamia

“Saudações, belo viajante! A caminhada pelo deserto deve tê-lo deixado exausto. Aceitaria um convite para descansar em minha humilde tenda?”

— Almanobre, lamia, para sua próxima vítima

Lamias são criaturas quase sempre maléficas, que se utilizam de ilusões para emboscar e matar viajantes do deserto. Tais monstruosidades têm o torso de uma linda mulher humana, e a metade inferior de um animal quadrúpede — geralmente um leão, mas também existem lamias meio lobo, chacal ou cabra. Não costumam jsar qualquer tipo de roupa, mas é comum encontrá-las portando jóias e armas ornamentadas.

Em algumas regiões, como o Deserto da Perdição, lamias são consideradas demónios que bebem o sangue e devoram a carne dos homens. Elas também podem também atrair homens de boa aparência para acasalar, e depois devorá-los. Não existem lamias machos.

O aspecto mais perigoso das lamias é a sua grande habilidade com magia ilusória. Todas elas podem lançar todas as magias ilusórias (Ilusão, Ilusão Avançada, Ilusão Total) e Invisibilidade gastando-l Ponto de Magia que o custo normal. Portanto, podem lançar estas mesmas magias com Focus I sem pagar Pontos de Magia.

Lamia (4 pontos): personagens jogadores podem ser lamias. Esta Vantagem Única segue as regras normais para Centauros vistas no Manual 3D&T Alfa. Ela oferece F+1 para tarefas envolvendo a parte inferior do corpo; H + 1 para corridas, fugas e perseguições; permite fazer dois ataques por rodada com as patas dianteiras (FA=F+1d) em vez de seu ataque normal; e Modelo Especial. Todas as lamias também gastão -1 PM para realizar qualquer magia, Resistência à Magia, Forma Alternativa e Má Fama.

Resistência à Magia: lamias recebem um bônus de R+3 em testes de Resistência contra magias.

Forma Alternativa: lamias podem mudar para uma Forma Alternativa humana, com as mesmas Características, Vantagens e Desvantagens (exceto habilidades de Centauro). Nesta forma, a menos que sua verdadeira identidade seja conhecida, não sofrem os efeitos de sua Má Fama.

Má Fama: como feras matadoras de homens, todas também possuem Má Fama — sendo muito difícil que consigam ser bem-sucedidas como aventureiras, ainda que não seja impossível. Para elas, bem como para seus eventuais companheiros, testes de Perícias que envolvam ações sociais (como Arte, Manipulação, Investigação, Crime e outras, quando envolvem interação com outras pessoas) serão sempre considerados Tarefas Difíceis.

Licantropos

"Kaboto, eu escolho você!"

— Pucknista, lobisomem e treinadora de Pokébolds (?!)

Os licantropos, ou homens-fera, são humanos que por algum motivo foram transformados em seres animalescos. Eles existem em muitos tamanhos, formas e tipos — são tantos que chega a ser difícil identificar todos.

Na verdade, qualquer humano que apresente um ou mais traços bestiais será considerado um licantropo.

Existem incontáveis teorias sobre a natureza da licantropia e suas formas de contágio. Apenas em uma coisa todas concordam: a licantropia é uma bênção (ou uma maldição, segundo a maioria) oferecida aos seres humanos por Tenebra, a Deusa das Trevas. Ela pode se apresentar desde o nascimento (neste caso, diz-se que a criança foi tocada por Tenebra ainda no útero) ou ser contraída em algum momento da vida, como se fosse uma doença.

O licantropo mais temido é aquele que, em noites de lua cheia, se transforma em uma fera assassina e incontrolável — mas nem todos são assim. Muitos deles podem manter o controle de suas ações na forma de fera, ou mesmo controlar essa mudança de forma voluntária. Na verdade, a grande maioria dos licantropos nem ao menos é capaz de nenhum tipo de transformação.

Seguindo esses critérios, os licantropos artonianos podem ser classificados em três grande grupos:

Animais: são aqueles que não podem se transformar, mas têm alguns traços animalescos: em geral olhos, orelhas, focinho, pelagem e/ou cauda. Muitos são humanos com cabeça e cauda de animal. Apesar de sua aparência, estes licantropos não são considerados Monstruosos — chegam a ser muito comuns em território do Reinado, trabalhando como camponeses, artesãos, soldados e até aventureiros.

Bestiais: são aqueles que conseguem mudar

para uma forma monstruosa, lembrando uma versão demoníaca de algum animal natural — lobo, javali, urso, leão, tigre, rato, leão-marinho... quase sempre mamíferos. Na forma de fera, têm F+I, A+I, Monstruoso e Vulnerabilidade a magia, armas mágicas e armas de prata. Infelizmente, a transformação não está sob seu controle: ela ocorre apenas em certas condições, independentes de sua vontade (conforme a Vantagem Licantropo). Estes licantropos raramente conseguem viver em sociedade, preferindo uma vida errante.

Ferais: são iguais aos Bestiais, mas nunca podem evitar a transformação quando as condições aparecem (Fúria, lua cheia, Perto da Morte, Protegido Indefeso...) — e, quando ela acontece, não têm nenhum controle de suas ações. Nesta forma não entendem a língua humana e não reconhecem seus amigos ou pessoas amadas. São totalmente dominados pelo desejo de caçar e matar — na verdade, eles não voltam à forma humana até que tenham cometido um assassinato. Ferais costumam espreitar pequenas aldeias e fazendas, ou mesmo viver secretamente entre os humanos até que sua maldição se manifeste outra vez.

Os três tipos podem se apresentar desde o nascimento — ou então se manifestar na adolescência, por razões que apenas Tenebra conhece. Não existe em Arton a licantropia genética: um filho de pais licantropos não será necessariamente como eles (na verdade, isso chega a ser raro).

O tipo Feral é o único que pode ser transmitido para outras pessoas: caso a vítima de um ataque tenha perdido metade de seus Pontos de Vida (e sobrevivido, é claro!), deve fazer um teste de Resistência. Se falhar, vai se tornar também um licantropo Feral. Apenas humanos contraem esse tipo de licantropia: elfos, anões e outros semi humanos são imunes.

Lich

"Uma vez eliminado o inconveniente da morte por velhice, o estudo da magia pode ser muito mais profundo. Pelo menos, é o que dizem..."

— Graffiacane, Arquimago

Embora não seja o mais conhecido, o lich é provavelmente o mais poderoso tipo de morto-vivo; ele surge como resultado do esforço de um clérigo (geralmente de Tenebra ou Ragnar) ou mago necromante que conseguiu se transformar em morto-vivo sem perder sua memória, sua sanidade e seus poderes mágicos. Em Arton, Vectorius e Talude são os mais poderosos magos VIVOS; existem liches com poder ainda maior que eles...

Nem todos os liches são maus, mas a maioria é! Como qualquer mago necromante ou clérigo da morte, eles não conseguem ver muito valor em seres viventes — e não hesitam em sacrificá-los durante sua busca por mais poder mágico, seu único grande objetivo. Logicamente, isso leva aventureiros a tentar destruí-los para acabar com seus experimentos malignos.

Tornar-se um lich exige que o mago ou clérigo faça um amuleto que mais tarde vai guardar sua própria alma.

Quando a magia se completa, a alma fica presa do objeto; e o mago ou clérigo se torna um morto-vivo, com poderes imensos para acrescentar aos que já tinha. A magia necessária para fabricar esse item é conhecida apenas pêlos próprios liches — que, é claro, não se interessam em divulgá-la! Normalmente, antes de se tornar lich, um necromante ou clérigo da morte deve primeiro derrotar outro lich e arrancar dele o segredo.

Além das imunidades normais dos mortos-vivos, liches podem sofrer dano APENAS por magia e armas mágicas. Eles também podem realizar todas as magias que conhecem sem nunca gastar Pontos de Magia... e eles conhecem MUITAS magias! Um lich destruído sempre retorna mais tarde, a menos que o amuleto contendo sua alma seja destruído também; um lich sempre vai esconder esse amuleto no lugar mais inacessível que encontrar.

Liches são totalmente imunes a Controle ou Esconjuro de Mortos-Vivos, Paralisia e Transformação.

Lich: F3-5, H3-6, R4-6, A3-6, PdF3-5 Arcano. Liches não gastam Pontos de Magia para lançar magias (seus PMs são utlizados apenas para manobras especiais).

Imortal: quando destruído, um lich vai se recompor em alguns dias ou semanas. Um lich só pode ser totalmente eliminado com a destruição do amuleto que abriga sua alma.

Invulnerabilidade: um lich é invulnerável a todos os ataques, exceto magia e armas mágicas.

Resistência à Magia: liches recebem um bónus de R+3 em testes de Resistência contra magias.

Lobo Atroz

"Ta aí uma coisa que não se vê todos os dias"

— Baitazar, Ladrão Urbano

Este imenso lobo é tão grande quanto um cavalo. Ele possui olhos flamejantes e uma pelagem abundante.

Os lobos atrozes são eficientes caçadores em grupo, que matam o que conseguirem apanhar. Sua coloração pode ser cinza malhada ou negra e atingem 2,7 m de comprimento, pesando 400 kg.

Lobo Atroz: F1-2, H 2-3, R1-2, A0-1, PdF0

Sentidos Especiais: possuem Audição Aguçada e Faro Aguçado. Ao fazer testes de Perícias, em situações que envolvem ouvir ou farejar, a dificuldade do teste cai uma graduação. Por exemplo, uma Tarefa Difícil será considerada Normal, e qualquer Tarefa Normal será Fácil.

Combate: Os lobos atrozes preferem atacar em matilhas, cercando e flanqueando o inimigo sempre que possível.

Lobo das Cavernas

"Ei, já vi um desses nos jogos! Arrancou o braço de um gladiador!"

— Senlong, guarda da milícia

Este ancestral pré-histórico do lobo ainda pode ser encontrado em numerosas regiões de Arton, especialmente Galrasia. Tem pelagem cinza-azulada, olhos vermelhos e uma fila dorsal de placas ósseas cortantes, que muitos povos tribais usam para fabricar lanças. Para os lobos, elas não servem como arma: estudiosos acreditam que elas são apenas atrativos sexuais (apenas machos as possuem).

Lobos-das-cavernas formam haréns com um macho no comando de até 2d + 2 fêmeas.

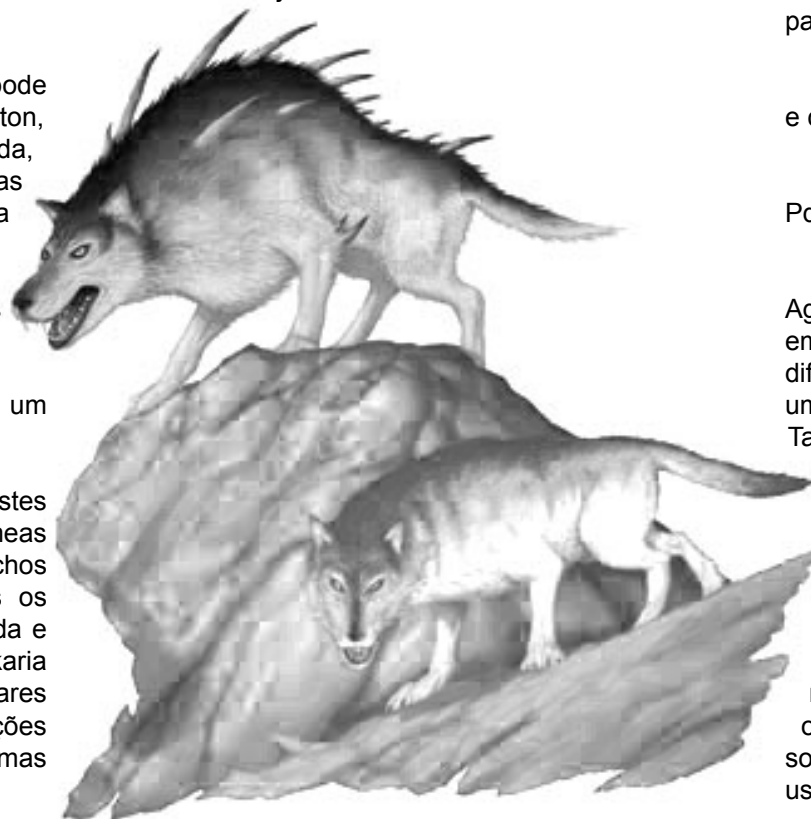
Os goblins costumam capturar filhotes destes lobos e treiná-los como montarias. Apenas as fêmeas podem ser cavalgadas (a crista cortante dos machos tornaria essa tarefa um tanto dolorida...), mas os machos também podem ser treinados para guarda e ataque. Na verdade, a Favela dos Goblins em Valkaria costuma abrigar algumas destas feras em lugares secretos: a guarda da cidade realiza expedições regulares para encontrar e exterminar os bichos, mas nunca conseguiu acabar com todos eles...

Lobo-das-Cavernas: F1, H 1-2, R1-2, A0-1, PdF0

Sentidos Especiais: lobos-das-cavernas possuem Audição Aguçada e Faro Aguçado. Ao fazer testes de Perícias, em situações que envolvem ouvir ou farejar, a dificuldade do teste cai uma graduação. Por exemplo, uma Tarefa Difícil será considerada Normal, e qualquer Tarefa Normal será Fácil.

Lobo das Estepes

"Olha cachorro branquiho, vem, vem..."

— Tuk, Bárbao burro

Esta criatura se parece com um enorme lobo branco, de olhos azuis e gélidos. Ela é tão grande quanto um cavalo e expira ar gelado.

Predadores ameaçadores das tundras e outras regiões frias, os lobos das estepes perseguem suas presas incansavelmente. É muito difícil desistirem da caçada antes que suas vítimas sejam derrotadas.

Os lobos das estepes são mais inteligentes que seus primos menores e algumas vezes se associam a outras criaturas malignas e nativas das regiões geladas, como os gigantes do gelo, a quem servem como vigias, caçadores e rastreadores.

Eles atingem mais de 2,5 m de comprimento e aproximadamente 1,5 m de altura sobre as quatro patas. Seu peso gira em torno de 250 kg.

Os lobos das estepes falam os idiomas gigante e comum.

Lobo das Estepes: F1-2, H 1-2, R1-2, A0-1, PdF4

Sentidos Especiais: possuem Audição Aguçada e Faro Aguçado. Ao fazer testes de Perícias, em situações que envolvem ouvir ou farejar, a dificuldade do teste cai uma graduação. Por exemplo, uma Tarefa Difícil será considerada Normal, e qualquer Tarefa Normal será Fácil.

Sopro: Podem disparar pela boca uma rajada de material, extremamente destrutivo.

Embora não se trate de uma magia, o Poder de Fogo é tão poderoso que também vai afetar criaturas ou alvos que sejam vulneráveis apenas a magia. Por outro lado, quaisquer formas de proteção ou resistência contra magia NÃO têm efeito sobre o sopro. Embora seja baseado em PdF, não é possível usar Reflexão ou Deflexão contra o sopro.

Usando uma manobra de ataque múltiplo sem gastar PMs, o Sopro também pode atingir vários alvos com urna mesma rajada (reduzindo sua H em -2 para cada alvo depois do primeiro, e com FA=HO + PdF+1d). Eles também podem gastar PMs para usar o Tiro Múltiplo.

Tiro Múltiplo: usando seu Tiro Múltiplo, um dragão pode atacar vários alvos ao mesmo tempo com seu sopro; ele movimenta a cabeça enquanto emite uma rajada contínua. O monstro precisa gastar 2 PMs para cada alvo, incluindo o primeiro. Ao contrário de um Tiro Múltiplo normal, monstro não pode fazer mais de um ataque de sopro no mesmo turno contra o mesmo alvo — apenas contra alvos diferentes. Uma Esquiva bem-sucedida por parte da vítima reduz à metade o dano normal.

Combate: Os lobos das estepes geralmente caçam em matilhas. Seu tamanho, astúcia e sopro mágico lhes permitem perseguir e derrotar criaturas muito maiores. A matilha costuma cercar o oponente e cada lobo ataca em separado para esgotá-la. Quando estão com pressa, os lobos das estepes tentam agarrar seus oponentes.

Manotauro

"Você disse o QUÊ sobre minha irmã?! MORTE A VOCÊ, maldito! Não, nunca tive irmã, mas isso não muda nada!"

— Gravatar, manotauro

O manotauro combina as características de um centauro clássico e um minotauro; ele tem cabeça de touro, torso humano e corpo de cavalo.

Em geral são maiores, mais fortes e musculosos que os centauros comuns. Como indivíduos, quase sempre se tornam guerreiros. Em bandos, formam tribos ou bandos errantes que atacam e destroem povoados de outras raças.

Tendem a ser truculentos e fanfarrões, mas muitos aprendem a conviver com outras criaturas para formar grupos de aventureiros, ou mesmo adotar outras carreiras em sociedades humanas. O reino de Tapista abriga alguns manotauros, que gozam de alto status como guerreiros.

Manotauro (2 pontos): personagens jogadores podem ser manotauros. Esta Vantagem Única segue as regras normais para Centauros vistas no Manual 3D&T Alfa.

Ela oferece F+1 para tarefas envolvendo a parte inferior do corpo; H+ 1 para corridas, fugas e perseguições; permite fazer dois ataques por rodada com as patas dianteiras (FA=F+1d) em vez de seu ataque normal; e Modelo Especial. Todos os manotauros possuem F+ 1 e R+1 (até F5 e R5 para um personagem recém-criado).

Eles também possuem a acrofobia dos Centauros comuns (como parte do conjunto, sem receber pontos e sem poder recomprar a Fobia) e seguem o Código de Honra do Combate.

Manta

"Fico mais tranquilo quando vejo um bando deles acompanhando nosso barco; é sinal de que não há piratas por perto."

— Ronkiho, capitao Pirata

Estas criaturas parecem um misto de humanos, lagartos e arraias-gigantes. São na verdade descendentes de mamíferos parecidos com o leão-marinho.

Os mantas não têm mãos; seus braços são transformados em imensas barbatanas, incapazes de qualquer outra coisa exceto nadar. Eles contornam parte desse até l dia por ponto de Resistência fora d'água, então começa a perder 1 ponto de Força e Resistência por dia; recebe H + 1 (ficando com H1) para fugas e perseguições na água; e Vulnerabilidade (calor/ fogo).

Mantas também possuem Telepatia, Vôo, Código de Honra, Insano (Fobia) e Modelo Especial.

Telepatia: mantas podem tentar ler a mente de alguém que consigam ver. A vítima tem direito a um teste de Resistência para evitar. Em combate, um manta gasta l PM para cada utilização.

Voô: um manta não pode realmente voar, apenas planar ligeiramente, sempre com H l, mesmo que tenham Habilidade mais alta.

Código de Honra de Área: mais uma incapacidade física que um Código e Honra, mantas não podem lutar em terra firme.

Insano: todos os mantas têm como Fobia de armas (apenas armas manufaturadas; não é válido para armas naturais, como garras e presas). Caso seja ameaçado com uma arma, o manta deve ser bem-sucedido em um teste de Resistência ou fica apavorado e foge em velocidade máxima.

Modelo Especial: mantas não têm mãos. Só podem segurar objetos com auxílio das rêmoras (apenas embaixo d'água, obviamente). Por terem braços transformados em nadadeiras, também não podem usar a maioria das vestimentas, armaduras e outros itens feitos para humanos.

Nunca podem possuir Adaptador, nem tipos de dano baseados no uso de armas. problema através de uma associação simbiótica com as rêmoras — um pequeno peixe com uma ventosa no alto da cabeça. A rêmora usa sua ventosa para grudar no corpo de um manta e, assim, ser transportada pelo oceano sem

fazer muita força. Em troca, rêmoras que esteiam por perto do manta recebem comandos telepáticos para apanhar ou manipular objetos. Rêmoras têm F0, (F1 na ventosa), H1, R0, A0, PdF0 e não causam qualquer dano.

Os mantas podem saltar fora d'água e usar as barbatanas para planar por curtas distâncias. Para isso precisam ganhar velocidade a nado e saltar.

Mantas não constróem instrumentos, não têm cultura, tecnologia ou civilização; apenas nadam livremente no oceano artoniano e no Rio dos Deuses, em pequenos grupos, como as baleias. Todos possuem um medo terrível de armas.

Mantas têm sérias deficiências físicas, mas são bastante inteligentes. Têm grande curiosidade sobre habitantes da terra firme. São também telepatas naturais. Podem aprender magia, mas serão capazes de usar APENAS magias que possuam Telepatia como exigência.

Manta (0 pontos): mantas podem ser personagens jogadores. Esta Vantagem Única segue as regras normais para Anfíbios vistas no Manual 3D&T Alfa. Ela oferece a capacidade de se mover na água com velocidade normal; Radar (de Sentidos Especiais), mas apenas embaixo d'água;

Medusa

"Olha uma mulher co......"

— Harfail, Imortal (transformado em pedra)

A raça mágica das medusas é composta por mulheres de aparência extremamente sensual, mas com centenas de serpentes venenosas no lugar dos cabelos. Elas acasalam com humanos e elfos, e têm por hábito matar o parceiro após o ato. O bebé, caso seja menino, vai pertencer sempre à raça do pai (e provavelmente será sacrificado); mas, quando menina, será uma nova medusa.

Uma medusa dispõe de três formas básicas de ataque. Quando luta corpo-a-corpo, as serpentes que formam sua cabeleira podem fazer até 4 ataques por turno (contra um mesmo alvo ou alvos diferentes).

Cada ataque tem FA= F + 1d e, se causar dano, obriga a vítima a fazer um teste de Resistência+1; falha resulta em 1d pontos de dano extra por veneno, que ignora a FD.

A segunda forma de ataque favorita das medusas é o arco e flecha; todas são exímias arqueiras, capazes de disparos que fazem inveja aos elfos mais habilidosos.

Seu elevado Poder de Fogo e a capacidade de Tiro Múltiplo refletem essa perícia.

O terceiro e mais temido ataque é o poder das medusas de transformar criaturas em pedra. Esse poder é idêntico à magia Petrificação, mas apenas por contato visual — e a vítima faz um teste de R-1 para resistir.

Ao contrário da magia, esse poder não consome Pontos de Magia da medusa. Funciona.apenas com criaturas vivas. Para evitar a petrificação, o oponente deve lutar de olhos fechados (H-1 para ataques corporais, H-3 para ataques à distância e Esquivas).

Quase todas as medusas são monstros cruéis, que têm como único prazer colecionar vítimas petrificadas em seus jardins. Mas existem algumas raras exceções — como Zentura, a bondosa e famosa escultora residente em Vectora.

Medusa: F0-1, H1-3, R2-4, A0-2, PdF4-6

Tiro Múltiplo: habilidosa no uso do arco e flecha, uma medusa pode fazer vários ataques no mesmo turno com FA=PdF+H + 1d. Ela precisa gastar 2 PMs para cada alvo (incluindo o primeiro), e pode fazer um número máximo de ataques igual à sua Habilidade.

Megalontes

"Sapos Gigantes, minha mãe ja me avisou pra parar de Beber, agora eu vi que ela ta com a razão"

— Cortez, Guerreiro Alcólatra

Em tempos ancestrais, quando não existiam humanos e o mundo era dominada por monstros gigantes (como dragões e dinossauros), existiu um poderoso clérigo do Deus dos Monstros. Ele foi Megalon, e seu poder era tamanho que podia aumentar o tamanho de criaturas normais para transformá-las em feras gigantescas.

O próprio Megalon está desaparecido há milênios, e nunca houve nenhum outro clérigo de Megalokk tão poderoso quanto ele para repetir seus feitos. Mas alguns dos monstros titânicos que ele criou ainda existem, ocultos em locais remotos do Mundo. Eles são chamados megalontes.

Megalontes são versões gigantes de certos animais comuns: lagartos, serpentes, insetos — todos maiores que um palácio, medindo em média 50m de altura. Eles são também monstruosos, com uma aparência mais grotesca que sua versão normal, e sempre muito mais ferozes.

Besouro-Megalonte: F10-20, H2, R20-30, A10-20, PdF10 (químico).

Lagarto-Megalonte: F20-30, H2, R20-40, A10-30, PdF0.

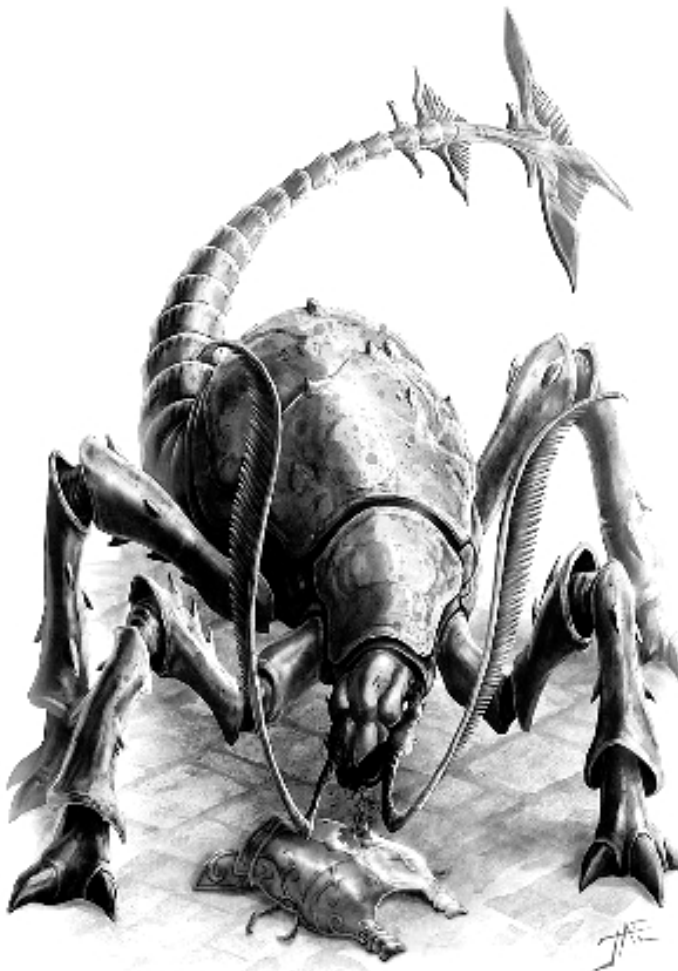
Lobo-Megalonte: F10-30, H2-3, R20-40, A10-20, PdF0.

Sapo-Megalonte: F10-20, H1/4, R40-50, A20-40, PdF0

Monstro da Ferrugem

"Opa!"

— Baitazar, ladrão aventureiro

Este monstro se parece com um gafanhoto enorme e avermelhado, com duas grandes antenas e uma cauda comprida, terminada em uma curiosa hélice. As antena podem fazer dois ataques por rodada; esses ataques não causam nenhum dano contra seres vivos, mas seu toque transforma qualquer arma, escudo ou armadura metálica em ferrugem — da qual o monstro se alimenta. Um ataque bem-sucedido do monstro provoca a perda de 1 ponto de Força, Armadura ou Poder de Fogo.

Peças mágicas (ou uma Arma Especial) têm uma chance em seis (1 em 1d) de resistir a esse ataque. Em caso de falha, a peça perde seu poder mágico e torna-se uma peça comum. Um novo ataque destrói totalmente a peça. Isso não vale para artefatos e outros itens mágicos poderosos que o Mestre determinar.

Força, Armadura ou Poder de Fogo perdidos dessa forma podem ser restaurados mais tarde, com testes da Perícia Mecânica para consertar as armas e armaduras lesadas (um teste para cada ponto perdido; cada teste consome uma hora; em caso de falha, não são permitidos novos testes para um mesmo personagem). Também é possível contratar um armeiro ou ferreiro profissional para restaurar F, Ae PdF, ao custo de 1dx100 + 500 Peças de Cobre para cada ponto restaurado.

Monstro da Ferrugem: F0, H3, R3, A2, PdF0

Morcego Atroz

"Acho que aquelas Asas vão dar uma ótima capa nova"

— Cortez, Guerreiro Metrosexual

Este morcego aterrorizante é tão grande quanto um cavalo e suas asas de couro têm a envergadura de um grande dragão. A maior parte do tronco é recoberto com uma pelagem emaranhada, revelando placas de armadura óssea em certos pontos.

Estes predadores noturnos se agitam com facilidade e costumam tentar matar ou expulsar quaisquer criaturas que encontram. Um morcego atroz

tem 4,5 m de envergadura e pesa cerca de 100 kg.

Homem Atroz: F2-3, H3-5, R1-2, A0, PdF0

Voô: voando, homens Atrozes têm velocidade normal igual à sua Hx20 ou Rx20km/h (aquele que for menor), e velocidade máxima igual a 10m/s com H1, 20m/s com H2, 40m/s com H3 e assim por diante.

Sentidos Especiais: Morcegos Atrozes possuem Audição Aguçada e Radar. Ao fazer testes de Perícias, em situações que envolvem perceber coisas com estes sentidos, a dificuldade do teste cai uma graduação. Por exemplo, uma Tarefa Difícil será considerada Normal, e qualquer Tarefa Normal será Fácil.

Combate: Os morcegos atrozes mergulham rapidamente dos céus sobre as presas desatentas.

Mortos-Vivos

"Não consigo pensar em força de trabalho mais eficiente. Uma pena que a sociedade seja tão relutante em aceitá-los, apenas por sua aparência."

— Vlad, Vampiro necromante

Mortos-vivos são seres humanos (ou membros de outras raças) que, ao morrer, não encontraram o descanso eterno e ficaram presos ao mundo dos vivos, tornando sua existência um tormento para si próprios e aqueles que os cercam.

Mortos-vivos são imunes a todos os venenos, doenças, magias ou poderes que afetam a mente, e quaisquer outras coisas que só funcionem contra criaturas vivas. Mas eles podem ser afetados por uma série de magias que funcionem especificamente contra eles, como Controle ou Esconjuro de Mortos-Vivos.

Todos enxergam no escuro.

Mortos-vivos não podem ser curados com magias, poções ou outros itens mágicos de cura (usadas contra eles, CAUSAM dano em vez de curar). Eles só podem recuperar Pontos de Vida com descanso ou magias específicas (Cura para os Mortos), mas recuperam Pontos de Magia de forma normal. Mortos-vivos nunca podem ser ressuscitados.

Embora mortos-vivos possam pertencera raças não humanas, eles perdem quaisquer poderes ou fraquezas raciais quando voltam da morte. Assim, um anão morto-vivo não tem quaisquer bónus ou benefícios raciais (como Infravisão ou Resistência à Magia) que um anão vivo teria.

Múmia

"Opa...."

— Baitazar, ladrão aventureiro

Múmias são cadáveres especialmente embalsamados e preparados para resistir à passagem dos séculos — uma prática especialmente comum entre certos povos do Deserto da Perdição. Uma série de rituais funerários garante à sua alma uma viagem tranquila ao Reino dos Mortos. Infelizmente, às vezes algum tipo de maldição impede que o espírito da múmia deixe este mundo, resultando em um tipo de morto-vivo muito mais poderoso que simples esqueletos e zumbis.

Suas garras, além de causar dano normal, exigem que a vítima seja bem-sucedida em um teste de Resistência: se falhar, vai contrair uma doença pestilenta que provoca em TODOS os testes um redutor de -1. Essa doença é considerada uma maldição, e afeta apenas criaturas vivas.

Embora tenham a mesma aparência pútrida de um zumbi, múmias podem usar um disfarce ilusório para se fazer passar por seres humanos (mas o disfarce se dissipa quando sofrem dano ou entram em combate). Múmias são inteligentes; as mais antigas, inclusive, podem ser magos ou clérigos poderosos.

Múmia:F2-4,H1-4,R3- 5, A3-5, PdF0

Senhor das Múmias: Os indivíduos extremamente poderosos ou malignos que são preservados como múmias podem ser erguidos como senhores das múmias. Essa criatura é semelhante aos seus companheiros inferiores, mas com freqüência carrega os equipamentos que utilizava em vida – armaduras

antigas de bronze, espadas com runas e um cajado mágico.

Quase sempre, os senhores das múmias são conjuradores poderosos. Eles são encontrados como guardiões dos túmulos de grandes regentes, sacerdotes, e magos. A maioria jurou defender pela eternidade o local de descanso de seus superiores em vida, mas algumas ocasiões a pós-vida do senhor das múmias é o resultado de uma terrível maldição ou ritual elaborado para punir a traição, a infidelidade ou crimes de natureza ainda mais repugnante. Um senhor das múmias deste tipo geralmente estará aprisionado em uma tumba erguida para ser aberta..

Morto-Vivo: múmias são imunes a todos os venenos, doenças, magias que afetam a mente e quaisquer outras que só funcionem com criaturas vivas.

Elas podem ser afetadas por magias como Controle ou Esconjuro de Mortos-Vivos. Não podem ser curadas com Medicina, nem com magias, poções e outros itens mágicos de cura (usadas contra eles, causam dano em vez de curar). Só podem recuperar Pvs com descanso ou com a magia Cura para os Mortos.

Nunca podem ser ressuscitados, exceto com um Desejo.

Enxergam no escuro e nunca precisam de sono, mas podem repousar para recuperar PVs e PMs.

Magias: algumas múmias (nem todas) também podem exalar uma aura mágica de medo. Elas podem usar a magia Pânico (com alcance igual à sua Resistência) como uma habilidade natural, sem gastar PMs.

Invulnerabilidade: uma múmia é invulnerável a todos os ataques, exceto fogo, magia e armas mágicas.

Maldição: a maior fraqueza de uma múmia é que todas estão presas a uma maldição; nunca podem se afastar muito de sua própria tumba. A cada nascer do sol, caso estejam distantes de sua tumba mais de lOOm, começam a deteriorar e perder l Ponto de Vida por turno até retornarem, ou até a morte final...

Neblina-Fantasma

"Tenham cuidado! Meu irmão foi morto por algo assim!"

— Willgallin, Ladrão medroso

Suspeita-se que esta criatura sobrenatural seja, de alguma forma, aparentada ao fogo-fátuo dos pântanos.

Na verdade, teorias mais ousadas sugerem que se trate de uma colônia compacta destes seres, como células formando uma criatura mais avançada. Apesar do nome e de suas características, não é considerada um morto-vivo.

A neblina-fantasma pode ser encontrada em pântanos, charcos, cemitérios e lugares assombrados. Da mesma forma que o fogo-fátuo, ela se alimenta de almas.

Bastante inteligente, assume uma forma humanóide para se parecer com um fantasma brilhante — podendo até falar. Tentará parecer amistosa ou inofensiva, talvez chegando a pedir ajuda, até se aproximar de suas vítimas o bastante para atacar.

A neblina é muito resistente a magia e armas mágicas. Ela pode tocar com as "mãos" duas vezes por turno: seu toque ignora a Armadura (a FD da vítima será apenas H + 1d) e tem FA=H + 1d. Quando a vítima chega a O PVs, no turno seguinte a neblina suga toda a sua alma, impedindo que seja ressuscitada (apenas um Desejo poderá fazê-lo). Construtos são imunes a esse efeito; Mortos-Vivos, não!

Neblina-Fantasma: F0, H4-5, R4, A0, PdF0

Invulnerabilidade: como os fogos-fátuos, a neblina-fantasma é imune a todas as formas de magia e armas mágicas (incluindo uma Arma Especial). Sofrem dano apenas por armas e ataques normais.

Voô: voando, a neblina-fantasma tem velocidade normal igual à sua Hx20 ou Rx20km/h (aquele que for menor), e velocidade máxima igual a 80m/s com H4 e 160m/s com H5.

Necrodracos

"Invencível? Terá que provar"

—Cortez, Guerreiro Megalomaníaco

Quando a alma de um dragão morto não consegue o descanso eterno, ela pode retornar a este mundo como uma das mais terríveis criaturas de Arton: o necrodraco, ou dragão morto-vivo.

Todos os necrodracos têm as mesmas vantagens e desvantagens normais dos mortos-vivos: são imunes a todos os venenos, doenças, magias ou poderes que afetam a mente, e quaisquer outras coisas que só funcionem contra criaturas vivas. Podem ser afetados por magias que funcionem especificamente contra mortos-vivos.

Não podem ser curados com magias, poções ou outros itens mágicos de cura (usadas contra eles, causam dano em vez de curar). Só podem recuperar PVs com descanso ou a magia Cura para os Mortos (exceto os dragões-esqueleto, que NUNCA podem recuperar PVs), e nunca podem ser ressuscitados.

Independente da espécie a que pertenciam quando vivos, todos os necrodracos têm um jato de ar congelante como arma de sopro. Eles são classificados em três tipos: esqueleto, zumbi e lich.

Dragão-Esqueleto: facilmente reconhecível como um grande esqueleto de dragão. F3-4, H4, R4,A4-5, PdF3-5 (frio/gelo). Não pode ser afetado por ataques baseados em frio ou gelo, naturais ou mágicos, e tem Armadura Extra contra corte e perfuração. Faz até três ataques por turno: duas garras (FA = F+1d) e uma mordida (FA=F+H+1d).

Um dragão-esqueleto não pode voar, uma vez que suas asas não possuem mais couro. Ele também não tem Telepatia, mas conserva os Sentidos Especiais e Arena que tinha quando vivo. Dragões-esqueleto não podem recuperar Pontos de Vida de forma alguma: uma vez danificados, é para sempre — e uma vez destruídos, nunca podem ser restaurados.

Dragões-esqueleto não sabem fazer outra coisa além de proteger seu antigo covil. E raro encontrar sacerdotes ou necromantes poderosos o bastante para invocá-los e ter controle sobre eles.

Dragão-Zumbi: em vez de escamas brilhantes, este dragão é coberto com couro flácido, cinzento e repleto de chagas. As asas costumam estar rasgadas, mas ainda funcionam. F3-4, H4, R4-5, A4-5, PdF4-6 (frio/gelo). Faz até três ataques por turno: duas garras (FA=F+1d) e uma mordida (FA=F+H + 1d).

Como o dragão-esqueleto, o dragão-zumbi perdeu sua brilhante inteligência e não tem mais Telepatia, mas continua com seus Sentidos Especiais e Arena. Eles passam o resto de sua existência torturada caçando, tentando saciar uma fome que nunca termina...

Dragão-Lich: também chamado dracolich, este é único tipo de necrodraco que ainda mostra a imensa inteligência e orgulho de sua raça, mesmo após a morte.

Talvez através do mesmo processo utilizado por magos necromantes e clérigos da morte, um dragão elemental pode receber os poderes e imunidades dos mortos-vivos e ainda ampliar suas habilidades mágicas naturais.

O típico dragão-lich (se é que existe tal coisa) tem a mesma aparência de um dragão-esqueleto, com a diferença de que suas asas continuam funcionando — mesmo sem couro, elas podem levitar o dragão magicamente.

Ele terá F8-12, H6-7, R8-12, A8-12, PdF8-14 (frio/gelo), Vôo, Imortal, Invulnerabilidade a Trevas (natural ou mágica) e a todos os ataques (exceto magia e armas mágicas), e Resistência à Magia. Faz até três ataques por turno: duas garras (FA=F + H+ld) e uma mordida (FA=F + H+l d + 2). Dragões-liches são totalmente imunes a Esconjuro de Mortos-Vivos, Paralisia e Transformação.

O poder mágico de um dragão-lich é quase inigualável. Ele tem Arcano e pode realizar duas magias por rodada sem gastar Pontos de Magia (seus PMs são empregados em outras manobras). Um dragão-lich é tão poderoso que, em Arton, pode ser considerado uma divindade menor: clérigos podem venerá-los e receber poderes divinos deles.

E impossível para mortais destruir completamente um dragão-lich; eles sempre retornam mais tarde — e, ao contrário de um lich “normal”, não existe um amuleto contendo sua alma que possa ser destruído. Apenas deuses, avatares e seres divinos do tipo podem realmente matar uma destas criaturas.

Ninfas

“Éeee hoje que eu vo me da bem..”

— Cortez, Guerreiro tarado

Ninfas são a encarnação da beleza feminina, as criaturas mais extraordinariamente belas da natureza. Têm o aspecto de mulheres humanas, jovens, de pele clara, longos cabelos dourados e olhos élficos de cores vivas. Estas criaturas mágicas só conseguem viver em lugares de grande beleza natural, como bosques, riachos, cachoeiras... Uma ninfa arrastada para fora de seu ambiente começa a definhar, e morrerá em uma hora.

Suspeita-se que as ninfas são criações da deusa da Paz, devido à paz que sua beleza pode evocar. Após vê-la ou ouvir sua voz, é totalmente impossível para um homem (ou qualquer humanóide masculino) ou animal selvagem atacar uma ninfa. Até mesmo mulheres devem, antes de ferir ou molestar uma ninfa de qualquer forma, ter sucesso em um teste de Resistência -1. O teste deve ser feito cada vez que a personagem tenta realizar qualquer agressão. Apenas criaturas totalmente sem alma ou emoções, como Construtos ou Mortos-Vivos, são imunes à beleza mágica da ninfa.

Normalmente as ninfas vestem véus delicados que brilham com luzes cintilantes — mas também é

comum que estejam nuas. A visão de uma ninfa nua é tão atordoante que exige de qualquer humanóide masculino um teste de Resistência. Uma falha provoca na vítima o mesmo efeito da magia Coma: seus Pontos de Vida caem para zero e a vítima fica inconsciente, ainda viva, mas em estado de congelamento. As únicas formas de despertar são com um Desejo ou um beijo da própria ninfa (o que também funciona com vítimas da magia Coma). Dizem que seu beijo também pode curar a maioria das maldições, e cancelar algumas magias de Transformação.

Ninfas são extremamente pacíficas e gentis, mas também assustadiças. Será muito difícil ganhar sua confiança. Acuadas, elas usam seus poderes de Invisibilidade e/ou Teleporte para fugir. Uma ninfa é totalmente incapaz de lutar. Ela nunca usará armas ou atacará por motivo algum, nem mesmo para salvar a própria vida — quando não há fuga possível, ela apenas aguarda pela morte.

Ninfas jamais falam com alguém que pareça agressivo (ou seja, usando armaduras ou portando armas). Elas também não suportam a feiúra, fugindo imediatamente de qualquer personagem com Aparência Monstruosa.

Classificação: Encontramos vários tipos ou classes de Ninfas conforme o seu habitat, ou as diferentes esferas naturais a que estão associadas.

Epigéias: Ninfas da terra ou do cultivo; **Agrónomides:** associadas aos campos cultivados; **Alseídes:** associadas a flores; **Antríades:** associadas as cavernas; **Auloníades:** associadas a pastos; **Dríades:** associadas a florestas; **Hamadríades:** associadas a árvores; **Leimáquides ou Limounídes:** associadas a campinas e os prados; **Melíades:** associdas a árvore do freixo; **Oréades ou Orestíades:** associadas a montanhas; **Napéias:** associadas a vales; **Efidríades:** Ninfas da água:; **Oceânidas:** filhas de Oceanus, qualquer corpo de água, normalmente água salgada; **Nereidas:** filhas de Nereu, associadas ao Mar Mediterrâneo, aos mares calmos e às águas litorâneas; **Híades:** filhas de Apolo e Cirene, irmãs de Faetonte, foram as responsáveis pelos cuidados de Dionísio,ninfas do rio; **Plêiades:** filhas de Atlas e Pleione, ninfas da chuva e irmãs de Hías; **Corícias ou Coricídes:** ninfas das covas ou cavernas nas montanhas, outro nome das Musas; **Neféles:** filhas de Hemera, por sí só, ou junto a Éter, ninfas das nuvens; **Náiades:** associadas à água doce.; **Crinéias ou Crinaias:** associadas a fontes.; **Pegéias:** associadas a mananciais.; **Potâmides:** associadas a rios.; **Limnátides ou Limneidas:** associadas a lagos perigosos e pântanos.; **As musas:** filhas de Zeus e Mnemosine, ou de Uranus e Gaia, passaram a compor o séquito de Apolo durante a era olímpica; **Calíopes:** poesia épica; **Clios:** história; **Erato:** poesia lírica ou erótica; **Euterpes:** música; **Melpômene:** tragédia; **Polímnias:** poesia sacra; **Tálias:** comédia; **Terpsícores:** dança; **Urânias:** astrologia; **Scylla:** A ninfa que virou monstro devido um feitiço da bruxa Circe.; **Perimélides:** ninfas associadas ao gado.; **Epimélides:** ninfas associadas as ovelhas; **Trías:** ninfas associadas as abelhas; **Lâmpades:** associadas ao submundo, compõem o séquito de Hécate; **Hespérides:** guardiãs do Jardim das Hespérides, onde cresciam maçãs de ouro que davam a imortalidade a quem as comesse.

De acordo com a classificação acima podem existir dois tipos de Ninfas, Pacíficas e Agressivas.

Ninfa Pacíficas: F0, H0, R2, A0, PdF0

Ninfa Agressiva: F2, H5, R3, A3, PdF4

Invisibilidade: ninfas podem se manter invisíveis por quanto tempo desejarem. Quando entram em combate (na verdade, quando são atacadas), ficam imediatamente visíveis.

Teleporte: ninfas podem teleportar-se livremente para lugares que estejam à vista, ou para lugares que não possam ver com um teste de Habilidade. Ao contrário das regras para esta Vantagem, a distância máxima que podem atingir é igual a 50m.

Ambiente Especial: uma ninfa só consegue viver em lugares muito belos. Quando deixam seu paraíso, após dois dias começam a perder 1 ponto de Resistência por dia, que só podem ser restaurados após 24 horas em seu local de beleza. Ao contrário das regras para esta Desvantagem, caso sua Resistência chegue a zero desta forma a ninfa morrerá. Ninfas recebem H+1 (ficando com H1) para fugas e perseguições em seu oásis.

Ogre

> **"Vocês são fortes. Vou permitir que lutem ao meu lado."**
>
> **— Baitazar, Ladrão enganador (antes de ser esmagado)**

Também conhecidos como ogros, são humanóides enormes e terríveis, medindo entre 2,5 e 3m de altura. A maior parte deles são ainda maiores e mais fortes que os goblins gigantes — e só não são mais perigosos que eles porque são mais estúpidos!

Ogres são extremamente primitivos e brutais. Vestem peles de animais como se fossem roupas, vivem em cavernas e preferem usar clavas como armas. Não sabem praticar qualquer forma de agricultura, artesanato ou criação de animais — só conseguem comida e itens através de caça e pilhagem. Carnívoros, costumam capturar e matar seres humanos e semi-humanos.

Por todos esses motivos, é muito fácil contratar ogres como guardas, soldados e mercenários; para ter sua lealdade basta oferecer boa comida, armas, armaduras e oportunidades de combate. Chega a ser raro encontrar um vilão ou lorde maligno que não tenha pelo menos um punhado de ogres a seu serviço.

Estes monstros enchem as fileiras da Aliança Negra dos goblinóides em Lamnor. São também uma atração popular em combates de arena.

Embora seja incomum, um ogre pode fazer parte de um grupo de aventureiros; livre da influência de outros da mesma raça, ele será capaz de moderar seu comportamento e perceber os benefícios de fazer parte de uma equipe com habilidades que ele não tem. Infelizmente, ogres sempre serão temidos e tratados com desconfiança em todos os pontos do Reinado, mesmo quando acompanhados por heróis respeitáveis.

Soldado Ogre: F3-4, H1-3, R3-4, A1-2, PdF1-2, Má Fama, Modelo Especial, Monstruoso, Inculto

Chefe Ogre: F4-5, H2-3, R4-5, A1-2, PdF1-2, Má Fama, Modelo Especial, Monstruoso, Inculto

Ogro Bárbaro: A inclinação inerente ao caos combina com o tamanho e a força, tornando os ogros bárbaros por natureza. Assim, seus líderes quase sempre são bárbaros de níveis baixo ou intermediário, brutamontes monstros cuja fúria em batalha é realmente assustadora. Um ogro bárbaro em fúria é uma inspiração para outros ogros.

Ogro Bárbaro: F4-5, H2-3, R4-5, A1-2, PdF1-2, Má Fama, Modelo Especial, Monstruoso, Inculto, Fúria.

Combate: Mais inteligente que seus companheiros brutais, um ogro bárbaro é um pouco mais propenso a realizar uma luta justa, mas em geral ele prefere as táticas injustas comuns à sua raça.

Ogro Aquático (Merrow): Estes parentes dos ogros possuem o subtipo aquático. Eles vivem em lagos e rios de água fresca. Eles possuem deslocamento uma maior facilidade de se locomover na água e são encontrados apenas em ambientes aquáticos. No lugar da clava típica dos ogros, eles preferem usar lanças longas em combate corpo a corpo

Ogro Merrow: F3-4, H1-3, R4-5, A1-2, PdF1-2, Má Fama, Modelo Especial, Ambiente Especiall, Monstruoso, Inculto

Ogro Mago: Esta criatura parece um humano gigantesco e demoníaco. Ele apresenta pele esverdeada, cabelos escuros e há um par de chifres curtos de marfim em sua testa. Seus olhos são negros e suas pupilas são muito brancas. Suas presas e garras são manchadas de preto.

Os ogros magos são a variedade mais inteligente e perigosa de ogros comuns. Vorazes e cruéis por natureza, os ogros magos muitas vezes lideram invasões para obter escravos, tesouros e alimento.

Essas criaturas habitam estruturas fortificadas e tocas subterrâneas, vivendo sozinha ou com um pequeno grupo de seguidores ogros. O status entre os ogros magos é medido pela quantidade de riqueza acumulada. Embora geralmente não convivam com a própria espécie, com freqüência realizam competições, invasões e esquemas entre se para acumular mais riquezas.

Ogro Mago: F2-3, H2-3, R4-5, A0-1, PdF0-1, Má Fama, Modelo Especial, Arcano, Monstruoso, Inculto.

Conhece Todas as Magias Básicas e mais as que o mestre deteminar.

Ogre (3 pontos): personagens jogadores podem ser ogres. Esta Vantagem Única oferece F+3, R+3 (até um máximo de F5 e R5), Má Fama, Modelo Especial, Monstruoso, Inculto.

Inculto: ogres têm inteligência limitada e falam através de grunhidos. Não sabem ler, nem se comunicar com outras pessoas, exceto personagens ligados a ele através de Vantagens ou Desvantagens (Aliado, Mestre, Patrono, Protegido Indefeso...). Também sofrem um redutor de -3 em todos os testes de Perícias, exceto Animais, Esportes e Sobrevivência. Não podem nunca comprar Genialidade ou Memória Expandida.

Má Fama: uma vez que quase sempre são selvagens e brutais, ogres possuem Má Fama. Para elas, bem como para seus eventuais companheiros, testes de Perícias que envolvam ações sociais (como Arte, Manipulação, Investigação, Crime e outras, quando envolvem interação com outras pessoas) serão sempre considerados Tarefas Difíceis.

Modelo Especial: por seu grande tamanho (quase 3m de altura), ogres não podem utilizar a maioria das vestimentas,

armaduras e outros itens feitos para humanos.

Monstruoso: ogres não podem possuir Aparência Inofensiva e são recebidos com temor e desprezo aonde quer que vão. Para eles, bem como para seus eventuais companheiros, testes de Perícias que envolvam ações sociais (como Arte, Manipulação, Investigação, Crime e outras, quando envolvem interação com outras pessoas) serão sempre considerados Tarefas Difíceis.

Orc

"Você está enganado. Eu ADORO orcs. Especialmente no outro lado do machado."

— Torguta, guerreiro anão

Um orc (ou orço, como também pode ser conhecido) é uma criatura horrenda, semelhante a uma combinação de homem e animal. Eles variam amplamente em aparência, porque costumam cruzar com muitas outras criaturas, mas quase todos têm pele verde-acinzentada, orelhas pontudas, olhos vermelhos, presas inferiores afiadas e focinhos em vez de nariz.

Orcs são onívoros (comem carne e vegetais) e de hábitos noturnos, preferindo viver no sub-solo e vagar à noite. Costumam temer qualquer coisa maior e mais forte que eles, mas seus líderes podem forçá-los a lutar por intimidação. Organizam-se em tribos. Têm sua própria linguagem, derivada do élfico e humano, e podem aprender outras línguas — mas não conhecem a escrita.

Por seus hábitos subterrâneos, em muitos lugares os orcs costumam ser inimigos tradicionais dos anões — com quem disputam território. Eles têm as mesmas capacidades de enxergar no escuro e os mesmos talentos como mineiros e ferreiros. Apesar disso, orcs também estão em guerra constante com humanos, elfos e até outras tribos orcs. Eles valorizam a conquista de novos territórios acima de todas as coisas.

Orcs costumam ser mais comuns em certas regiões remotas de Arton, como as Montanhas Sanguinárias, mas eles também existem em Lamnor — e muitos agora fazem parte das tropas da Aliança Negra, no papel de mineiros: eles abastecem as tropas com metal para armas.

Embora isso seja raro, algumas vezes acontece de uma tribo ore estabelecer relações pacíficas com humanos — como parceiros comerciais ou aliados de guerra. Esse tipo de relação é bastante instável e delicada, mas favorece o surgimento de meio-orcs. Um meio-orc nasce do cruzamento de um orc com outra criatura humanóide. Isso quase sempre acontece entre orcs e humanos, goblins e hobgoblins.

Orc: F1-3, H1-2, R1-3, A0-2, PdF0-1

Pantera Deslocadora

"Gatim, Gatim, cadê Tu, cade o gatim que tava aqui"

—Tuk, Bárbaro (agora no supletivo para guerreiro)

Esta criatura parece uma pantera muito esbelta, com pelagem negro-azulada, seis patas e um corpo composto apenas de músculos e ossos. Um par de tentáculos brota se seus ombros, terminando em ventosas com farpas afiadas.

A pantera deslocadora é um carnívoro selvagem e furtivo que se assemelha que se assemelha a um puma em alguns aspectos.

Elas preferem caçar criaturas pequenas, mas comem qualquer coisa que apanharem. Elas consideram todas as demais criaturas como presas e costumam atacar qualquer coisa que encontrarem. As panteras deslocadoras odeiam profundamente os cães teleportadores e ambos tendem a se engalfinhar impiedosamente sempre que se encontram. Estas feras têm o tamanho de um tigre de bengala, cerca de 2,70 m de comprimento e pesam em torno de 250 kg.

As panteras deslocadoras falam o idioma comum.

Pantera Deslocadora: F2-3, H3-4, R3, A0, PdF0

Membros Elásticos: os tentáculos do monstro podem alcançar inimigos distantes, que estejam a até 10m, sem precisar de Poder de Fogo para atacar a essa distância.

Teleporte: As panteras deslocadoras podem se teleportar livremente para lugares que estejam à vista, ou para lugares que não possam ver com um teste de Habilidade. A distância máxima que podem atingir é igual a 10 vezes sua Habilidade, em metros. Também recebem H + 2 em Esquivas.

Pantera Deslocadora Líder da Matilha: Devido à natureza bizarra de sua anatomia, as panteras deslocadoras têm uma grande probabilidade de gerar proles mutantes. Estes filhotes podem atingir um tamanho enorme, atingindo um comprimento de 6 m e 3 m de altura. Os líderes da matilha, como são conhecidos, freqüentemente lideram bandos de seus semelhantes menores. F2-3, H4-5, R1-2, A1-2, PdF0, Membros Elásticos, Teleporte.

Com exceção de seu tamanho e força incomuns, os líderes da matilha se assemelham às deslocadoras normais.

Combate: As panteras deslocadoras rasgam os oponentes com seus tentáculos e mordem os inimigos que se aproximam.

Pantera do Vidro

"Vai gostar de Calor assim la no inferno"

—Cortez, Guerreiro desbocado

A pantera-do-vidro lembra um tigre dentes-de-sabre, com seu grande tamanho e longas presas. As diferenças mais marcantes são o pêlo castanho-avermelhado e o brilho metálico das garras e presas.

Esta pantera vive nas regiões mais quentes e inóspitas — lugares tão quentes que, em certas épocas do ano, a areia derrete e se transforma em pântanos de vidro liquefeito. Nesse período mortal a pantera permanece segura em uma toca profunda; apenas ao anoitecer, quando o vidro esfria e endurece, ela abandona a toca para caçar — usando as garras para estilhaçar o vidro que bloqueia a saída.

Panteras-do-vidro absorvem metais da natureza, lambendo minerais das rochas. Como resultado, possuem garras e presas extremamente cortantes, talvez as mais perigosas do mundo animal. Podem fazer três ataques por turno com as garras (FA=F+1d) e mordida (FA=F+H+1d).

Em caso de realizar mais de um ataque por turno, será uma ação completa. O ataque da pantera ignora totalmente a Armadura do alvo (sua FD será apenas H+1d ou H+dados em caso de utilizar armaduras/escudos), a menos que este tenha Armadura Extra ou Invulnerabilidade contra corte.

Panteras-do-vidro são mais espertas que os felinos em geral, mostrando a inteligência aproximada de um cão. Capturá-las e domesticá-las é possível, mas tão perigoso que poucos se arriscam; elas podem matar seus treinadores mesmo por acidente.

Pantera-do-Vidro: F2-4, H2-3, R2, A0-1, PdF0

Peixe-Gancho

"Eu acho que vi alguma COOOOOOISA..."

— Baitazar, ladrão azarado

Do tamanho de um hipopótamo, este grande peixe de quatro olhos não suporta a luz. Normalmente vive nas partes mais profundas do Rio dos Deuses, mas em certas épocas do ano pode subir à superfície para caçar durante a noite.

Sua técnica de caça é simples: a criatura espera pacientemente nas margens até que alguma presa em potencial se aproxime para beber. A vítima é atacada com o primeiro raio da nadadeira dorsal, articulado, medindo quase dois metros e com um gancho afiado na ponta.

Caso o peixe consiga acertar o primeiro ataque e vencer a FD da vítima, esta deve ser bem-sucedida em um teste de Força — ou será arrastada para a debaixo d'água. O peixe começa então a atacar com mordidas (FA=F + H + 1d) e a vítima é considerada Indefesa, uma vez que está presa no gancho.

Soltar-se do gancho exige um teste de Força. É possível atacar o peixe enquanto se está preso no gancho, mas provavelmente a vítima morrerá afogada. Quando erra o primeiro ataque com o gancho, ou quando a vítima resiste, o peixe desiste e vai caçar em outro lugar.

Peixe-Gancho: F2-3, H2-3, R3, A1, PdF0

Sentidos Especiais: o peixe-gancho possui Radar (na verdade sonar), que funciona apenas embaixo d'água. Ao fazer testes de Perícias, em situações que envolvem este sentido, a dificuldade do teste cai uma graduação. Por exemplo, uma Tarefa Difícil será considerada Normal, e qualquer Tarefa Normal será Fácil.

Pegaso

"Cavalos com asas, tenho MESMO que parar de beber"

— Cortez, Guerreiro Alcólatra

Esta criatura é um cavalo dotado de duas asas grandes e repletas de penas. Seus pêlos e asas são completamente brancos.

O pégaso é um cavalo alado magnífico, que algumas vezes serve às causas do bem. Embora sejam muito valorizados como montarias aladas, os pégasos são criaturas selvagens, tímidas e difíceis de domesticar.

Os pégasos têm apenas um parceiro durante toda a vida e constroem seus ninhos em locais altos e remotos. Um casal terá 1 ou 2 ovos ou 1 a 2 filhotes em seus ninhos.

Um pégaso típico atinge 1,80 m na altura nos ombros e pesa 750 kg; a envergadura das suas asas atinge 6 m. Há rumores de espécimes marrons e pretos, em vez de brancos.

Essas criaturas são incapazes de falar, mas compreendem o idioma comum.

Pégaso pode lutar fazendo dois ataques por turno com os cascos (FA=F+H+1d – ação completa), ou usar seu Ataque Múltiplo. Em vôo, consegue ser ainda mais rápido que um grifo — e pode voar em velocidade máxima sem jamais se cansar.

Pégaso: F2, H7, R2, A2, PdF0

Aceleração: o Pégaso recebe H+1 (H8) para esquivas, fugas, perseguições e para determinar sua velocidade máxima. Usar esta Vantagem em combate consome 1 PM.

Ataque Múltiplo: o Pégaso pode fazer vários ataques baseados em Força em uma única rodada, gastando 2 PMs para cada um. Ele pode fazer até 7 ataques por turno.

Levitação: voando, o pégaso têm velocidade normal igual à sua Hx20km/h.

Pontos de Magia Extras x1: o Pégaso tem PMs equivalentes a R+2, ou seja, R4x5=20 PMs. Em geral ele emprega estes pontos para fazer Ataques Múltiplos.

Código de Honra da Honestidade: é impossível para o Pégaso mentir, quebrar uma promessa ou cometer uma injustiça.

Combate: Os pégasos atacam com seus cascos afiados e sua mordida. Os casais e rebanhos combatem em conjunto e lutam até a morte para defender seus ovos e filhotes.

Perpetuador do Caus

"Não pode ser! Errei de NOVO!"

—Baitazar, Ladrão Arqueiro

Também Chamdos de Mau Agouros. São idênticos a corvos Comuns, são puras manifestações do acaso, da sorte e do azar, trazendo consigo o imprevisível e o inesperado.

A presença de um ou mais Corvos do caos distorce as leis da probabilidade na área onde se encontram, trocando a sorte pelo azar. Coisas que deveriam dar certo dão errado, e vice-versa. Em termos de jogo, QUALQUER rolagem de dados realizada por um personagem próximo de um deles (até 50m) terá efeito contrário: um acerto será um erro, e um erro será um acerto.

Portanto, para testes de Características, Perícias, Esquivas e outros, um resultado menor ou igual será uma falha, e um resultado maior será um sucesso. Em rolagens de dado para determinar FA ou FD, um resultado 6 representa uma FALHA Crítica (sua Força, PdF ou Armadura não será dobrado, e sim reduzido à metade, arredondado para baixo). Não há acertos Críticos com um pássaro destes por perto.

Sabe-se de grupos de aventureiros que pereceram em batalhas quase ganhas, simplesmente porque um destes pássaros surgiu de repente e virou a maré da sorte.

Estas aves são criaturas sagradas, protegidas pelo deus do Caus. Matar uma delas, mesmo por acidente, atrai sobre o criminoso uma maldição. Pelo resto de sua vida, todas as noites, a vítima rola um dado: se o resultado for par, ela vai acordar como homem na manhã seguinte; se for ímpar, será uma mulher. Não existe forma conhecida de reverter essa maldição.

Perpetuador do Caus: F0, H2-5, R0, A0, PdF0

Vôo: voando, estes pássaros têm velocidade normal igual 10km/h, e velocidade máxima igual a 20m/s com H2,40m/s com H3,80m/s com H4 e 160m/s com H5.

Polvo Gigante

"Tauron me carregue! Aquela coisa está esmagando o barco!"

— Murook, marinheiro minotauro

O polvo-gigante é uma das mais terríveis criaturas do Mar Negro, um grande risco para a navegação. Ele emerge das profundezas e ataca qualquer embarcação que encontre, agarrando-se ao barco.

O polo-gigante tem oito tentáculos imensos. O diâmetro dos tentáculos varia de 45cm a mais de 1 m; cada tentáculo tem a força relacionada em sua ficha. Para propósito de combate, cada tentáculo do polvo é tratado como um inimigo separado, que ataca com FA=F+1d. A criatura pode fazer até seis ataques por turno com os tentáculos e um sétimo ataque com seu bico córneo, parecido com o de um papagaio (FA=F+H+1d).

Cada tentáculo pode tolerar dano igual à própria Resistência da criatura antes de ficar inutilizado (o polvo tem R6, então um tentáculo tolera 6 pontos de dano), e só pode ser amputado através de dano por corte. Dano sofrido pêlos tentáculos não afeta os PVs normais do polvo; para isso é necessário atingir a cabeça ou os órgãos vitais. Ao contrário de um kraken, o polvo-gigante coloca a cabeça fora d'água para tentar morder com o bico.

Em vez de atacar os tripulantes, o polvo pode também se enroscar à volta do barco com todos os tentáculos e tentar esmagá-lo — causando à embarcação 6d pontos de dano por rodada.

Polvo-Gigante: F5, H3, R6, A4, PdF0, 30 PVs

Aceleração: na água, o polvo-gigante pode disparar um jato d'água como propulsor para se deslocar rapidamente. Ele recebe H + 1 (H5 na água, veja em Ambiente Especial) para esquivas, fugas, perseguições e para determinar sua velocidade máxima. Também pode mudar a distância de combate corpo-a-corpo para ataque à distância sem gastar nenhum turno. Usar esta Vantagem em combate consome 1 Ponto de Magia.

Invisibilidade: o polvo-gigante tem uma forma própria de ficar invisível. Quando se sente ameaçado, pode expelir uma nuvem de tinta preta que se espalha a até 10m da criatura (apenas na água). Qualquer criatura dentro dessa área não conseguirá enxergar nada, a menos que possua Radar (neste caso, Ver o Invisível não funciona).

Atacantes que esteiam fora d'água não ficam cegos, mas também não podem ver o monstro.

Membros Elásticos: os tentáculos do polvo-gigante podem alcançar inimigos distantes, que estejam a até IOm, sem precisar de Poder de Fogo para atacar a essa distância.

Ambiente Especial: um polvo-gigante pode viver fora d'água, arrastando-se pesadamente (H1), durante até seis dias. Após esse prazo começa a perder 1 ponto de Força e Resistência por dia, que só podem ser restaurados após 24 horas na água. Polvos-gigantes recebem H +1 (cumulativo com sua Aceleração, totalizando H5) para fugas e perseguições na água.

Povo Sapo

"Sapos?... onde?"

— Cortez, guerreiro idiota

Existe um pântano que, por vontade do Grande Deus Sapo IngH1blhphollstgt, é dominado por todo tipo de anfíbios monstruosos. É o Pântano dos Juncos.

Homens-Sapo: tipo de sapos humanóides tribais e malignos. F1-2, H2-4, R1, A0, PdF1-3, Arena (árvores). Estes bárbaros parecem viver apenas para louvar seu deus maligno com sacrifícios humanos. Costumam espreitar sobre as árvores (onde levam vantagem em combate, com H+ 2), de onde atiram lanças sobre os viajantes que cruzam seu território. Têm uma linguagem própria e não sabem falar qualquer outra língua, embora pareçam capazes de compreendê-las.

Rã-de-Sszzaas: do tamanho de um porco dos

grandes, esta rã de cores brilhantes é o animal mais venenoso de Arton. F1, H3-4, R2, A1, PdF0, Membros Elásticos.

O simples toque de sua pele ou sangue já é perigoso — qualquer ataque bem-sucedido contra a rã, à distância de combate corporal, exige do atacante um teste de Resistência: falha resulta em l d pontos de dano (que ignora FD). O ataque da rã é ainda mais terrível: sua língua (H4) traz na ponta um espinho que, quando acerta um ataque, injeta na vítima um veneno pode- -roso que exige um teste de Resistência -2. Falha resulta em morte automática; sucesso resulta na perda de l Ponto de Vida por turno até a morte. A única forma de deter o veneno é com a magia Cura Total.

Sapo-Gigante: medindo até 6m de comprimento, este monstro mantém o corpanzil imerso na água ou lama deixando apenas os olhos salientes à mostra. F4, H1-5, R4, A3, PdF0, Membros Elásticos.

Quando as vítimas se aproximam, ele emerge e ataca com a língua (H5); esse ataque não causa dano mas, se acertar, arrasta a vítima para dentro da boca — onde ela passa a sofrer dano de 3d por turno, até morrer ou se soltar (o que será possível apenas com um teste bem-sucedido de Força + 1).

Catoblepas: até onde se sabe, existe apenas um destes monstros em todo o mundo — atuando como guarda no templo de IngH1blhphollstgt, no centro do Pântano dos Juncos. A criatura -em corpo de búfalo, cabeça defacócero e pernas de hipopótamo. F4, H3, R4, A5, PdF0. Os homens-sapo acreditam que Catoblepas é um enviado do próprio deus IngH1blhphollstgt, o que pode ser verdade: uma vez destruída, a fera regenera e volta à vida em poucos dias.

O mais terrível poder do Catoblepas é a capacidade de, através de um raio disparado pêlos olhos, transformar suas vítimas em homens-sapo! Esse poder funciona exatamente da mesma forma que uma magia de Transformação, exigindo da vítima um teste de Resistência -1 para negar o efeito. Criaturas com R5 ou mais são imunes.

Para uma vítima transformada, a maior esperança de voltar ao normal é o Inseto-Rei — uma divindade menor, inimiga de IngH1blhphollstgt. Uma magia Cura de Maldição lançada por um clérigo deste deus pode devolver o homem-sapo ao normal. Um Desejo também pode fazê-lo.

Priodonte

"Um tatu?! Você espera que eu recue diante de um tatu gigante?"

— Hardfail, o Imortal (dilacerado)

Priodontes são grandes tatus que possuem alguns aspectos humanóides, como o tronco (às vezes) ereto, e membros que podem ser chamados de "braços". Eles poderiam ser chamados também de homens-tatu, mas não demonstram nenhuma inteligência.

Carnívoras, essas criaturas atacam com enormes garras escavadoras (se elas quebram pedras, imaginem o que fazem com uma pobre vítima!) até a morte da vítima, e então começar a comer. Fazem dois ataques por rodada com FA=F+1d. São praticamente cegos, guiando-se por sons, vibrações e cheiros — e por isso não são afetados por magias que envolvem visão ou escuridão, especialmente ilusões.

Quando muito ferido, um Priodonte se fecha em sua carapaça dura (nesta posição ele tem Armadura 6) e tenta fugir rolando.

Se alguém tenta ficar no caminho, é atropelado com FA=F+1d.

Priodonte: F4, H2, R5, A3-6, PdF0

Armadura Extra: Priodontes têm Armadura duas vezes maior (A6/12) contra qualquer ataque baseado em Força ou PdF.

Sentidos Especiais: Priodontes possuem Faro Aguçado, Radar e Ver o Invisível. Ao fazer testes de Perícias, em situações que envolvem perceber coisas com estes sentidos, a dificuldade do teste ca uma graduação. Por exemplo, uma Tarefa Difícil será considerada Normal, e qualquer Tarefa Normal será Fácil.

Protetor da Ordem

"Por que diabos não consigo me teleportar?"

—Myteleport, mago azarado

É identico a uma pomba comum, só que totalmente Branca e inofensiva, alimenta-se de frutas e insetos.

Ela emana uma aura de ordem que afeta as probabilidades ao seu redor (a até 50m), eliminando a instabilidade, a desordem e a mentira. Dentro dessa área será impossível para qualquer criatura mentir, ou usar qualquer poder que use PMs ou magia de ilusão, invisibilidade, influência ou controle da mente.

Dentro da aura de ordem, qualquer criatura magicamente transformada — como dragões, entes ou nagas usando uma aparência humana — reverte à sua forma verdadeira. O mesmo vale para vítimas de transformações ou maldições (mas o efeito termina quando a vítima deixa a área).

Magia e poderes de teleporte, transporte planar e alteração da realidade não funcionam na área afetada.

Isso impede o uso de Vantagens como Área de Batalha, Possessão, Separação e Teleporte, bem como magias de invocação e teleportação (de qualquer tipo).

Quando capturados, estes raros prossímios costumam ser domesticados e mantidos em áreas restritas (para revelar intrusos disfarçados), tribunais e salas de interrogatório (para evitar mentiras), ou prisões de segurança máxima (para evitar a fuga de criaturas capazes de teleporte). Certos vilões também fazem uso deles, para evitar que heróis usem seus poderes.

Matar um destes animais atrai sobre o criminoso a ira dos Deuses: pelo resto da vida o criminoso não será capaz de mentir, e nem usar quaisquer dos poderes anulados pelo animal.

Protetor da Ordem: F0, H3, R0, A0, PdF0

Vôo: voando, estes pássaros têm velocidade normal igual 10km/h, e velocidade máxima igual a 20m/ s com H2,40m/s com H3,80m/s com H4 e 160m/s com H5.

Protodraco

"Zokk! Ataque!"

— Zanndor, guerreiro bárbaro

Estes imensos lagartos voadores medem até 5m de comprimento, por 6m de envergadura. São frequentemente confundidos com dragões, o que é um grande engano: são animais comuns, sem alta inteligência ou poderes mágicos — mas, ainda assim, muito temidos nos raros lugares onde são encontrados.

Um protodraco tem quatro patas, que podem ser usadas para caminhar no solo, embora lentamente (H2). As asas não são braços transformados, como as asas de aves, morcegos e wyverns: são na verdade prologamentos das costelas, sendo esta a razão de sua curiosa forma de leque.

O pescoço alongado e dentes afiados permitem a protodraco pegar os peixes de que se alimenta, durante voos rasantes sobre o mar.

Outra razão que leva os leigos a confundir protodracos com dragões é sua forma especial de ataque. Um protodraco pode disparar pela cauda um relâmpago. Não se trata de um poder mágico, e sim a mesma capacidade de uma arraia ou enguia elétrica: qualquer músculo, quando se contrai, produz uma pequena carga elétrica.

Peixes elétricos e protodracos têm músculos especiais, que perderam a capacidade de se contrair, mas podem produzir mais eletricidade.

igual à sua Hx20 ou Rx20km/h (aquele que for menor), e velocidade máxima igual a 20m/s com H2, 40m/s corr H3 e 80m/scom H4.

Pudim Negro

"Sim, eu pedi a vocês para capturar um destes. Mas avisei claramente que precisava ser contido em um recipiente de barro!"

— Graffiacane, Professor da Academia Arcana

O "pudim" negro é na verdade uma criatura amorfa de coloração negra que ataca qualquer coisa que se mova para conseguir alimento (estudiosos como Vladislav diriam que se trota de uma "colônia de amebas agigantalhadas" ou coisa assim).

Quando vence a FD de uma vítima, o poderoso ataque ácido do pudim exige desta um teste de Armadura: se falhar, a vítima perderá um ponto de Armadura permanentemente. O ácido não consegue corroer pedra, de modo que a única forma de aprisionar a criatura é entre paredes de pedra ou tijolos, ou recipientes de barro.

Armadura perdida pode ser restaurada mais tarde, com testes da Perícia Mecânica (um teste para cada ponto perdido; cada teste consome uma hora; em caso de falha, não são permitidos novos testes para um mesmo personagem).

Também é possível contratar um armeiro ou ferreiro profissional, ao custo de I dxI 00+500 Tibares para cada ponto

restaurado.

Pudim Negro: F4, H1, R4, A1, PdF0

Invulnerabilidade: qualquer ataque normal ou elétricô não causa dano — apenas divide o pudim em duas criaturas menores, com os mesmos atributos da criatura original, mas metade dos PVs e PMs. O pudim também não sofre nenhum dano por ácido, frio ou veneno, mágicos ou não. Fogo (normal ou mágico) e outras formas de magia causam dano normal.

Quimera

"Para alguns a criatividade diabólica dos deuses não foi suficiente."

— Julius, Clérigo

Quimeras são monstros mágicos feitos com partes de várias criaturas diferentes. Elas não ocorrem naturalmente: são criadas por magos ou clérigos poderosos e loucos o bastante para trazer ao mundo estes seres grotescos. A variedade das quimeras é limitada apenas pela imaginação doentia de seus criadores: gorilas com asas de águia, lobos com tentáculos, tubarões com garras de lagosta... cada uma com Características e poderes especiais diferentes.

Existe, contudo, uma quimera considerada "verdadeira" — a mais poderosa e perigosa de todas. **Tem corpo de leão, cauda de crocodilo, asas de dragão e três cabeças: uma de dragão vermelho, uma de leão e uma de bode**. Pode fazer cinco ataques por turno com as duas garras (FA=F+1d), mordida de leão (FA=F + H+1d), mordida de dragão (FA=F+H +1d + 1) e marrada de bode (FA=F+H+1d). À distância, a cabeça de dragão pode atacar com o mesmo sopro de chamas de um dragão vermelho verdadeiro: uma esquiva bem-sucedida da vítima reduz à metade o dano normal.

Quimeras não podem ser controladas, nem mesmo por aqueles que as criaram. Estão sempre furiosas e enlouquecidas, atacando qualquer criatura que encontrem.

Normalmente ficam aprisionadas com grossas correntes nos lugares que devem proteger, ou apenas expostas em jaulas para o deleite de seus insanos criadores.

Quimera Verdadeira: F3-4, H4, R5, A3, PdF6

Vôo: voando, uma quimera verdadeira tem velocidade normal igual a 40km/h, e velocidade máxima igual a 80m/s.

Random

"Conheço essa fera! Só pode ser ferida com fogo! Vamos acabar com ele!"

— Jolkar Harkstom, cavaleiro de Khalmyr (últimas palavras)

Esta criatura agressiva é totalmente invulnerável a ataques de qualquer tipo, exceto um — sua única fraqueza. Infelizmente, essa fraqueza muda de tempos em tempos, sendo impossível conhecê-la antes de enfrentar o monstro.

Um random é grande e forte como um gigante (em média 10m de altura), mostrando um corpo humanóide coberto com pele rochosa. Ele tem vegetação crescendo nas costas — uma evidência de que estas criaturas devem passar muito tempo enterradas, talvez em hibernação, despertando de tempos em tempos apenas para espalhar destruição pelas redondezas. Não tem olhos, mas é capaz e perceber inimigos mesmo quando estão escondidos ou invisíveis.

O random faz dois ataques por turno com os punhos massivos (FA=F+1d), ou um ataque por turno disparando grandes rochas (a criatura consegue expelir pedras imensas a partir das mãos; FA=PdF + H + 1d).

O random é invulnerável a qualquer tipo de dano, natural ou mágico, exceto um. Essa fraqueza especial muda cada vez que o monstro desperta de um novo período de sono: o Mestre deve rolar dois dados e consultar a seguinte tabela:

2) Corte: espadas, machados, garras, lâminas

em geral.

3) Perfuração: flechas, lanças, adagas, dardos, espinhos, chifres...

4) Esmagamento: socos, chutes, clavas, martelos, pedras...

5) Explosão: bombas, granadas...

6) Calor/Fogo: tochas, lava, chamas em geral...

7) Frio/Gelo: magias congelantes, ataques de criaturas congelantes...

8 e 9) Magia: magias e armas Mágicas...

10) Eletricidade: choques e relâmpagos em geral.

11) Sonico: estrondo sônico, deslocamento de ar, ondas de choque, tufões e furacões em geral.

12) Químico: água, ácido, venenos...

Quando um random é atacado com o tipo de dano que representa sua atual fraqueza, seja natural ou mágico, sofre dano normal (que ainda deve vencer sua FD). O random é imune a poderes e magias de Paralisia, Teleporte, Transformação e Raio Desintegrador. Quaisquer outras magias que não causam dano funcionam, normalmente contra ele.

Random: F10-12, H4, R5-7, A3-4, PdF8

Sentidos Especiais: o random possui todos os Sentidos Especiais. Ao fazer testes de Perícias, em situações que envolvem perceber coisas, a dificuldade do teste cai uma graduação. Por exemplo, uma Tarefa Difícil será considerada Normal, e qualquer Tarefa Normal será Fácil.

Ratazanas

"Mas são apenas ratos!"

— Angus Hardfall, aventureiro

Por incrível que pareça, simples ratos podem ser terríveis inimigos contra aqueles que se aventuram em túneis, ruínas, masmorras, cavernas e qualquer outro lugar onde exista muito entulho, sujeira e dejetos.

Ratazanas Comuns: medem entre 10 e 40cm (fora a cauda). Geralmente evitam criaturas de tamanho humano ou maior. Só atacam quando estão em pânico (têm muito medo de fogo) e em grande vantagem numérica, ou quando controladas magicamente por alguém. Um bando de 1d+4 ratazanas ataca como uma única criatura com F 1, H2, R1, A0, PdF0, sendo dispersadas quando sofrem 5 a l O pontos de dano.

Ratazanas Gigantes: são do tamanho de capivaras, medindo até 90cm de comprimento. Ferozes e territoriais, reúnem-se em bandos de ld+1 indivíduos e atacam qualquer criatura que entre no mesmo aposento onde se encontram. F1-2, H3, R0-1, A0, PdF0.

Necroratos: estes pequenos monstros esqueléticos são encontrados em cemitérios, casas assombradas e outros lugares onde existem mortos-vivos. Como as ratazanas comuns, medem até 40cm e formam bandos de 1d+4 ratos para atacar como uma única criatura com F1, H2, R1, A0, PdF0, dispersadas com 5 a 10 pontos de dano.

Possuem todas as imunidades e fraquezas dos mortos-vivos.

Rato Atroz: Este rato enorme parece maior e mais feroz que a maioria dos cachorros. Ele tem a pelagem grossa e emaranhada, olhos malévolos e uma cauda comprida e desprovida de pêlos.

Os ratos atrozes são carniceiros onívoros, mas atacam para defender seus ninhos e territórios. Podem atingir até 1,2m de comprimento e pesam mais de 25kg.

Combate: Um bando de ratos atrozes atacará com destemor, mordendo e roendo com seus incisivos afiados.

Rinocerontes

"Por Khalmyr, saiam da frente!"

— Druumg, guerreiro anão

Rinocerontes são grandes herbívoros, muito mal humorados e agressivos. Atacam qualquer criatura que se aproxime demais do bando. Seu chifre ataca com FA=F + H + 1d.

Rinoceronte da Savana: o tipo mais comum deste animal, encontrado na Grande Savana, geralmente formando manadas com elefantes. Mede até 4m de comprimento. F3, H1, R2-3, A1, PdF0.

Rinoceronte Lanoso: espécie pré-histórica, um pouco maior (até 5m) e muito peludo, habitante de lugares gelados. Encontrado apenas nas Montanhas Uivantes. F3, H1, R3-4, A1, PdF0, Armadura Extra (frio/gelo).

Brontotério: outra variedade pré-histórica, mas muito maior (até 7m de comprimento e 3m de altura) e com um chifre em forma de "Y" no focinho. Existe apenas em Galrasia. F4, H1, R4-5, A2, PdF0.

Ataque Especial: rinocerontes podem gastar 2 Pontos de Magia e arremeter contra o alvo a até 20 km/h, atacando com FA=F+H + 1d + 2.

Sátiro

"Então desejam saber o caminho para

o Templo do Inseto-Rei? Sim, eu poderia informá-los... mas prefiro falar sobre isso em particular, com essa deliciosa elfa que acompanha vocês..."

— Flecha-no-Alvo, sátiro

Sátiros são seres com torso (acima da cintura) humanóide, pernas e chifres de bode — mas eles podem assumir um disfarce mágico ilusório, parecendo totalmente humanos por quanto tempo quiserem. Em ambas as formas o rosto humano é adornado com cavanhaque, ou apenas bigode. Não existem sátiros fêmeas.

Sátiros são, acima de todas as coisas, apreciadores das coisas boas da vida: comida, bebida, esporte, música, dança, romance e quaisquer outras fontes de prazer.

Peritos em arco e flecha, gostam muito de caçar por diversão — mas nunca em excesso.

Quando confrontados com aventureiros, sátiros podem fornecer informações sobre a floresta onde vivem para aqueles que aceitem competir em alguma prova — que pode ser tiro ao alvo, canto, dança ou até um concurso de piadas. Em geral o desafio envolve testes de Arte (para performances) ou Esportes (para jogos). Nem sempre é preciso vencer o sátiro para ter sua colaboração; às vezes basta que ele se divirta. Alguns momentos a sós com uma aventureira bonita seriam também um excelente suborno para ter a colaboração do sátiro...

Sátiro (2 pontos): personagens jogadores podem ser sátiros. Esta Vantagem Única oferece PdF+ 1 (até um máximo de PdF5), Tiro Múltiplo e o Código de Honra dos Cavalheiros. Sátiros jamais podem ser clérigos, exceto da deusa Wynna. Para sátiros, as Perícias Artes e Esportes custam apenas 1 ponto, em vez de 2.

Magias: sátiros que possuam Artes podem usar um intrumento musical (usualmente uma flauta) para lançar as magias O Canto da Sereia e Fascinação, quantas vezes quiserem e sem gastar Pontos de Magia (mas apenas contra mulheres).

Tiro Múltiplo: sátiros podem fazer vários ataques no mesmo turno com FA=PdF+H+Id. Ele precisa gastar 2 PMs para cada alvo (incluindo o primeiro), e pode fazer um número máximo de ataques igual à sua Habilidade.

Código de Honra dos Cavalheiros: o ponto fraco de qualquer sátiro é a beleza feminina. Eles nunca resistem a uma chance de conquista, perseguindo as ninfas, dríades e outras lindas habitantes das florestas — bem como aventureiras atraentes que estejam de passagem. Jamais atacam mulheres e sempre atendem um pedido de ajuda de uma mulher. Recebem +1 em testes de Sedução.

Serpentes Constritoras

"Klunc achou bichinho. Bichinho gosta de morder a cabeça de Klunc e enrolar no pescoço de Klunc!"

— Klunc, o bárbaro

Constritoras são serpentes não venenosas de grande porte, que atacam primeiro com uma forte mordida para prender a vítima — e depois enroscando-se em seu corpo e apertando até esmagar todos os seus ossos. Caso o ataque com a mordida seja bem-sucedido (FA= F+H +1 d), ela passa a provocar dano automático nos turnos seguintes, e a vítima é considerada Indefesa.

Uma vítima aprisionada só consegue atacar se antes passar em um teste de Força, e mesmo assim só pode usar armas pequenas como adagas e espadas curtas (com uma Força máxima de F1 ou FA=1+H+1d).

Ataques feitos por outros personagens provocam, na vítima, metade do dano que causam à serpente.

Anaconda: também conhecida como sucuri, habita rios e pântanos. Como os crocodilos, aguarda submersa para atacar criaturas que se aproximam para beber — geralmente macacos. Às vezes também fica pendurada em galhos baixos, esperando para cair sobre a presa. Mede até 7m de comprimento, embora algumas lendas falem de bichos com mais de 10m. F2-3, H2, R1 -3, A0, PdF0.

Piton do Deserto: muito parecida com a anaconda, exceto por preferir esperar suas vítimas enterrada na areia — onde fica totalmente indetectável, mesmo para aquelescom Sentidos Especiais. Pode chegar a 6m. F2, H2, R1 -2, A0, PdF0.

Damas da Morte: uma monstruosa serpente de duas cabeças, muito maior que a anaconda comum. Ataca da mesma forma que as outras constritoras, mas quando tenta a mordida tem direito a dois ataques por turno. Atinge até 20m. F3-4, H2, R2-3, A1, PdF0.

Serpentes Venenosas

"Se você gosta tanto de animais, então talvez aprecie este meu presente!"

— Nekapeth, sumo-sacerdote de Sszzaas

Com certeza criadas pelo deus Sszzaas, as serpentes venenosas estão em quase todo o mundo de Arton — exceto em áreas glaciais, como as Uivantes. Elas caçam apenas pequenos animais, e não atacam humanos ou animais maiores a menos que se sintam ameaçadas — que costuma acontecer quando alguém se aproxima demais ou pisa nelas por acidente. Após esse primeiro ataque, seja bem-sucedido ou não, a serpente tenta fugir.

O efeito do veneno pode ser apenas paralisante (neste caso a cobra terá a Vantagem Paralisia, sendo estas as únicas que podem ser adotadas como Familiares) ou então mortal. O veneno mortal não causa dano imediato, mas a vítima deve ter sucesso em um teste de Resistência ou será envenenada. Uma vitima envenenada sofre um redutor temporário de -1 em todas as suas Características e começa a perder 1 PV por rodada até a morte, ou até ser curada. O veneno pode ser detido com um teste bem-sucedido de Medicina (Habilidade +1) ou qualquer magia de cura (mas usada deste modo a magia não restaura PVs; apenas impede que o veneno continue agindo).

Cascavel: a mais comum entre as serpentes venenosas de Arton, encontrada em campos, montanhas e desertos. Felizmente, quando ameaçada, ela usa o guizo em sua cauda como sinal de aviso — e só vai atacar no turno seguinte, caso o agressor não se afaste. F0, H 1 -3, R1, A0, PdF0.

Naja: pode ser identificada por um tipo de "capuz" que traz na cabeça. Era nativa de Tamu-ra — portanto, hoje está quase extinta. Seu veneno é mais forte; uma vítima envenenada perde 2 PVs por turno, em vez de 1. F0, H 1-3, R1, A0, PdF0.

Cuspideira: ao contrário das outras serpentes, que injetam peçonha através das presas, esta cobra consegue cuspir seu veneno a grandes distâncias. Ela tem Paralisia baseada em Poder de Fogo. F0, H1-4, R1, A0, PdF1-3.

Serpente Marinha: encontrada nos oceanos (em lugares rasos) e no Rio dos Deuses, seu veneno é muito mais forte; a vítima perde 3 PVs por turno, em vez de 1. F1, H1-3, R2, A0, PdF0.

Cobra-Rei: a maior serpente venenosa de Arton, atinge até 5m de comprimento. Sendo tão grande, ela também pode atacar por esmagamento como uma serpente constritora— e costuma caçar humanos. F2, H2, R2-3, A0, PdF0.

Sereias

"Mulheres semi-nuas no meio do oceano, podem preparar o barco que agora eu vou nessa viagem"

— Cortez, Guerreiro Tarado

As sereias, certamente a mais famosa raça submarina; conhecidas por sua beleza, habilidades artísticas e, principalmente, por seus perigosos poderes de sugestão mental.

Sereias têm tronco, cabeça e braços humanos, mas em lugar de pernas possuem uma longa cauda de peixe. Essa cauda se transforma magicamente em pernas sempre que a sereia sai completamente da água, mesmo contra a sua vontade. Desta forma ela pode se fazer passar por uma mulher humana normal.

Sereias vivem em comunidades — desde pequenas vilas até vastos reinos, instalados em planícies ou cavernas submarinas. Contudo, elas conservam uma forte unidade cultural; todas as comunidades falam a mesma língua, têm as mesmas tradições e hábitos.

De forma totalmente oposta aos elfos-do-mar, sereias são matriarcais. O poder político, religioso e a autoridade familiar ficam nas mãos das mulheres. Elas são rainhas, líderes comunitárias, sacerdotisas, bardas e magas; todas estas funções são proibidas aos homens, que atuam como guerreiros e caçadores. A própria espécie é conhecida coletivamente como "sereias", palavra feminina, mas que também se refere aos machos.

As armas mais comuns (mas não as únicas) entre as sereias são o tridente, o arpão (lança) e a rede. Algumas usam peças de armadura (geralmente leves), próprias para não interferir com a natação; e também escudos feitos de conchas e carapaças de animais marinhos.

Sereias não costumam vestir roupas de qualquer tipo, embora tradicionalmente usem conchas para cobrir os seios.

Em ritos religiosos as sacerdotisas usam coletes ou mantos de couro de peixe, fibras de algas marinhas ou seda de aranha-do-mar.

As comunidades maiores têm magas ou sacerdotisas capazes de criar chamas que ardem sob a água. Mesmo assim, a metalurgia é uma arte complicada para elas — perto do fogo a água ferve, impossibilitando o trabalho de um ferreiro. Apenas protegido com magia ele poderia forjar metal, novamente exigindo o trabalho de uma maga ou clériga poderosa. Assim, embora as sereias consigam produzir itens metálicos, eles serão muito raros, e sempre muito belos, fruto do grande talento artístico da raça.

Com relação aos habitantes da superfície, sereias são neutras. Elas visitam o Mundo Seco regularmente em seus disfarces de duas pernas, pelos mais variados motivos.

Entre os humanos, seus maiores inimigos são os piratas, que têm como tradição caçar sereias e vendê-las por altíssimos preços para circos, mercados de escravos ou como cobaias para magos. Piratas também capturam e torturam sereias por acreditar que elas conhecem a localização de tesouros submersos.

Apenas sereias mulheres podem comprar Arcano, Clericato.

Sereia (1 ponto): sereias podem ser personagens jogadores. Esta Vantagem Racial segue as regras normais para Anfíbios vistas no Manual 3D&T Alpha. Ela oferece a capacidade de se mover na água com velocidade normal; **Radar (de Sentidos Especiais),** mas apenas embaixo d'água; até 1 dia por ponto de Resistência fora d'água, então começa a perder 1 ponto de Força e Resistência por dia; recebe H+1 para fugas e perseguições na água; e

Vulnerabilidade (calor/fogo).

Sereias também possuem Aparência Agradável e, por sua afinidade com as Artes, para elas esta Perícia custa apenas 2 pontos em vez de 3.

Aparência Agradável: em terra, sereias podem parecer apenas jovens belas e inocentes. Recebem +1 em Atuação, Lábia e Sedução, e -2 em Interrogatório e Intimidação.

Também têm direito a um ataque extra antes do início de uma luta.

Magias: sereias podem usar a magia O Canto da Sereia como uma habilidade natural, quantas vezes quiserem e sem gastar Pontos de Magia. Alvos de sexo oposto sofrem redutor de -3 em seu teste de Resistência.

Siba Gigante

"Que... bonito..."

— Hoggawart, pescador (últimas palavras)

Este monstro é uma variedade gigante da sépia, ou siba — um molusco marinho aparentado com os polvos e lulas. É oval e achatada como uma tartaruga, medindo quase 4m de comprimento por 2m de largura. Tem olhos grandes, com estranhas pupilas em formato de "W", e oito tentáculos curtos escondendo a boca em forma de bico de papagaio. Muito mais impressionantes são as luzes que pulsam sobre seu corpo, correndo e formando desenhos intrincados. Essas luzes não são de natureza mágica, mas exercem certo efeito hipnótico sobre quem as observa.

Ao contrário dos polvos, as sibas possuem uma forte concha protegendo o corpo — por isso a Armadura elevada. Os oito tentáculos que cobrem a boca são curtos e não servem para atacar, mas escondidos entre eles existem dois tentáculos mais finos e longos (H4, F3, Membros Elásticos). Eles podem ser "disparados" contra a vítima, como um sapo que agarra uma mosca com a língua (os dois tentáculos fazem um único ataque com FA=F3 + H4+1d). Caso vençam a FD da vítima, esta deve ter sucesso em um teste de Força; se falhar, estará Indefesa e na rodada seguinte será arrastada para perto do bico (FA=F + H + 1d), enquanto é segura com firmeza pêlos outros tentáculos.

Siba Gigante: F3/5, H2/5, R4, A3, PdF0

Invisibilidade: a siba tem excepcionais capacidades de camuflagem, podendo mudar de cor muito rapidamente, em frações de segundo. Infravisão não vai revelar nada, porque trata-se de uma criatura de sangue frio e sua temperatura é igual à do ambiente. Ver o Invisível não surtirá efeito, pois a criatura não está invisível — e Radar também não funcionará, uma vez que a própria pele da criatura pode as-sumir consistência rochosa. Caso seja tocada, por acidente ou de forma proposital, a criatura vai se revelar para lutar, brilhando com todas as suas luzes.

Este poder não consome Pontos de Magia.

Magias: durante cada turno em que olha para as luzes da siba, um personagem fazer um teste de Resistência + 1. Se falhar, fica encantado durante 1 d turnos e não consegue fazer outra coisa além de observaras luzes, maravilhado (o efeito é igual ao da magia Fascinação). Este poder não consome Pontos de Magia.

Membros Elásticos: dois dos tentáculos da siba gigante podem alcançar inimigos distantes, que estejam a até I Om, sem precisar de Poder de

Fogo para atacar a essa distância.

Símios

"Na verdade Símios, são muito parecidos com os seres humanos"

— Argel, Mago CDF (Antes de Correr)

Babuíno: os babuínos são macacos de focinho comprido e grandes presas. Eles se comportam de forma parecida com os lobos, mas são muito mais espertos. Vivem em grandes bandos (4d+10) e são onívoros, mas atacam e devoram qualquer criatura menor e mais fraca. Embora consigam subir em árvores, preferem habitar os campos e savanas. F1, H3, R0, A0, PdF0.

Chimpanzé: o mais inteligente dos grandes símios vive em clãs familiares. Embora se alimentem principalmente de frutas e insetos, podem caçar e matar pequenos animais.

São muito mais fortes do que parecem, capazes de desmembrar um ser humano facilmente. O chimpanzé também é conhecido por arremessar esterco quando irritado. F1, H2-3, R0, A0, PdF0, Arena (florestas).

Gorila: como os chimpanzés, gorilas vivem em grandes clãs familiares sob o comando de um macho maior e mais forte (F3, R3). Eles são agressivos com estranhos, mas sua confiança pode ser conquistada com tempo e paciência.

Gorilas comuns vivem nas florestas e montanhas. F2, H2, R2, A1, PdF0, Arena (florestas ou montanhas).

Gorila Atroz: Este gorila gigantesco e selvagem tem o tamanho aproximado de um ogro, mas é ainda mais musculoso. Seu peito é largo e o corpo é coberto por uma pelagem grossa e negra. Os braços são longos e o focinho é grande. Ele parece bem equipado com suas garras e dentes, F3-5, H2-3, R3-4, A2-3, PdF0, Arena (florestas ou montanhas).

Os gorilas atrozes são territoriais e podem atacar qualquer coisa que enxerguem. Possuem cerca de 2,7 m de altura e pesam de 400 a 600 kg.

Combate: Os gorilas atrozes atacam qualquer coisa que invada seu território, até mesmo outros gorilas. Caso a armadura do oponente detenha os ataques do gorila atroz, ele tentará agarrar e imobilizar a criatura e então dilacerar sua carne.

King Kong: Lugares remotos podem abrigar o lendário gorila gigante (F8, H3, R7, A3, PdF4).

Orangotango: entre os grandes macacos, apenas gorilas são maiores que os orangotangos. F2, H2-3, R2, A0, PdF0.

Slark

"Se querem me deter, filhos das trevas, não será sem LUTA!"

— Lisa, druida

Slarks são monstros de corpo humanóide, com faces horrendas de lagarto e três dedos em cada mão. Habitantes de ruínas e cavernas, temem a luz do sol e nunca são vistos à luz do dia. Reúnem-se em grupos de 3d indivíduos.

Apesar do aspecto truculento e ameaçador, slarks são fisicamente mais fracos que os humanos. Muito lentos, só conseguem fazer ataques simples que causam apenas 1 ponto de dano. Para vencer, confiam apenas na escuridão (eles enxergam no escuro) e vantagem numérica (slarks só entram em combate quando estão em vantagem de pelo menos três para um).

Slarks podem caminhar pelas paredes (mas não lutar) livremente. Uma de suas táticas é esperar de tocaia no teto de túneis e corredores; quando grupos de aventureiros passam, os slarks dêspejam sobre eles banhos desaliva grossa e gosmenta para tentar apagar suas tochas (um aventureiro pode evitar isso com uma Esquiva bem-sucedida).

O ataque inicial de um slark consiste em deixar-se cair do teto sobre a vítima. Este Ataque Especial comum aumenta sua Força em +1 e consome seu único PM. Depois disso eles lutam normalmente. Slarks não sabem manejar armas, e usam apenas roupas rústicas feitas com restos dos pertences de suas vítimas.

Slarks: F0, H0, R0, A0, PdF0

Sentidos Especiais: slarks posuem Infravisão. Ao fazer testes de Perícias, em situações que envolvem ver no escuro ou detectar fontes de calor (como seres vivos), a dificuldade do teste cai uma graduação. Por exemplo, uma Tarefa Difícil será considerada Normal, e qualquer Tarefa Normal será Fácil. Atenção: fontes intensas de calor, como chamas, lava ou grandes motores, podem dificultar o teste.

Sprite

"Ih, carinho, foi mal! Achei que era um inseto! Doeu?"

— Sandrin, ladrão aventureiro

Sprites são o povo-fada de Arton. Sua aparência pode variar, mas em geral são pequenos humanóides medindo não mais de 30cm de altura. Têm orelhas pontiagudas (parecem elfos em miniatura), um ou dois pares de asas translúcidas de inseto, e olhinhos totalmente negros feito olhos de lagartixa. Alguns têm antenas.

Depois dos anões, elfos, goblins e minotauros, os sprites são a quinta raça não-humana mais numerosa no Reinado.

Possuem um reino próprio: Ponds-mânia, um pequeno país perdido na imensidão de Greenaria, a grande floresta no extremo leste do Reinado. Apesar de reconhecido pêlos demais regentes, o reino sprite não tem qualquer forma de comércio ou tratados com os demais reinos: eles não atacam ninguém, assim como não são atacados.

Embora apreciem muito a vida na floresta, os sprites não têm nada de tímidos. Quando os humanos começaram sua expansão a partir de Valkaria, foram logo recebidos pêlos minúsculos "vizinhos" — e nunca mais conseguiram se livrar deles! Sprites podem ser vistos zumbindo em quase todos os pontos do Reinado, especialmente lugares como Vectora, Malpetrim e Hongari (o reino dos halflings).

Sprite: F0, H1-2, R0-1, A0, PdF1-2

Aparência Inofensiva. Minúsculas e de aspecto delicado, Sprites não parecem capazes de machucar ninguém.

Vôo. todas as Sprites podem voar. têm velocidade normal igual a 10k/hm e velocidade máxima igual a 20m/s.

Magia. Sprites recebem Magia Branca ou Negra (à escolha do jogador) e Magia Elemental sem pagar pontos.

Modelo Especial. A menos que você colecione brinquedos, é realmente difícil conseguir roupas, armas, instrumentos e veículos para fadas. Elas não sofrem os efeitos de Modelo Especial, mas também não recebem H+1. O custo da vantagem fica inalterado.

Vulnerabilidade: Magia. Fadas são muito vulneráveis a magia e armas mágicas.

Sprites são uma raça de natureza altamente mágica; TODOS têm habilidades naturais para usar magia. Mas, uma vez que não possuem muita disciplina ou determinação, raramente desenvolvem essa capacidade ou aprendem magias novas. Gostam de comida, diversão e aventura — sendo estes os principais motivos que levam um sprite a acompanhar um grupo de aventureiros.

Ao contrário de outras raças, um sprite morre imediatamente quando entra em uma área de Tormenta — razão pela qual a tempestade demoníaca é muito temida por estas criaturinhas. Quando um sprite morre, transforma-se em poeira brilhante 1 d rodadas depois, sem deixar um corpo para ser ressuscitado. A única forma de trazer um deles de volta da morte é com um Desejo. Sprites nunca envelhecem, jamais morrendo por causas naturais.

A divindade principal dos sprites é Wynna, a Deusa da Magia, que teria sido a mãe criadora do povo-fada. Eles também veneram Allihanna, Lena, Hynnin, NimbeThyatis: sprites podem ser clérigos de qualquer destes deuses.

Tarrasque

"Tar....Tarr, como chama ese bicho memo, que tu conto historim onti"

— Tuk, Bárbaro de memória fraca (últimas palavras)

Este bípede escamoso é alto como um edifício de cinco andares. Ele se movimenta como uma ave rapina, inclinado para frente e usando sua poderosa cauda articulada para se equilibrar. Sua cabeça possui dois chifres e sua carapaça é reflexiva.

O lendário tarrasque – felizmente existe apenas um – possivelmente é o monstro mais aterrador entre todos (exceto pelos mais antigos dragões). Ninguém é capaz de prever onde e quando essa criatura atacará novamente.

A localização do covil do tarrasque é um mistério e a besta permanece em hibernação durante a maior parte do tempo. Em geral, seu sono comatoso persiste durante 4 até 24 meses; então, a criatura sai de seu covil para caçar e saquear durante um breve período de 1 a 3 dias. Uma vez a cada década (ou um pouco mais), o monstro estará particularmente ativo e ficará acordado durante 1 ou 2 semanas. Depois disso, ele hibernará durante pelo menos 6 à 24 anos até ser perturbado.

Quando está ativo, o tarrasque é a ferramenta de destruição mais perfeita que existe. Ele assola a terra devorando tudo em seu caminho, incluindo plantas,

animais, humanóides e até cidades inteiras. Nada está a salvo e diversas comunidades preferem fugir da voracidade do tarrasque a confrontar seu poder.

Muitas lendas circundam as origens e propósitos do tarrasque. Alguns afirmam que ele é uma abominação, libertada por deuses antigos e esquecidos, para punir toda a natureza; outros falam de uma conspiração entre magos malignos e poderes elementais sem misericórdia alguma. Esses nunca seja revelada. O tarrasque não costuma agir logicamente e é muito raro que deixe alguma testemunha viva em seu caminho.

Ele mede 21m de comprimento e 15m de altura, seu peso ultrapassa 130 toneladas.

O tarrasque é incapaz de falar.

Tarrasque: F8, H5, R8, A10, PdF0, Invulnerabilidade (tudo, exceto magia e armas mágicas; e a fogo, veneno e doenças, naturais ou mágicos), Reflexão, Regeneração, Resistência à Magia, Sentidos Especiais (Faro Aguçado).

Em geral o tarrasque permanece a maior parte de seu tempo adormecido, e então acorda para caçar durante 1d-3 dias. Dizem que uma vez a cada década.

Reflexão: Sua carapaça é tão poderosa que pode refletir magias (funciona como a Vantagem Reflexão, mas afeta apenas magias e projéteis mágicos).

Pânico: A simples visão de um tarrasque exige das vítima sum teste de R–4. Em caso de fracasso a vítima sofre os efeitos da magia Pânico (mas sem consumir PMs). Quando entra em combate o monstro é fantástico: pode atacar com a mordida (F+H+1d), os dois chifres (F+H+1d-3), as duas garras (F+H+1d–2) e a cauda (F+H+1d–1).

Crítico: Além disso ele obtêm um Acerto Crítico se conseguir um resultado 5 ou 6 no lance de dado (ao invés de apenas com 6).

Engolir: Quando acerta a mordida ele pode tentar engolir a vítima; nesse caso ele prende o alvo e este deve obter sucesso em um teste resistido de Força contra F8 para livrar-se. Caso não consiga, será engolida. Uma vítima engolida sofre 2d+4 de dano por esmagamento e 2d+3 de dano por ácidos digestivos. Para livrar-se deve causar 25 pontos de dano ao sistema digestivo do monstro com armas pequenas (equivalentes a F1). Após a vítima sair as contrações musculares fecham a abertura, e esse dano não é descontade de seus PVs totais.

Regeneração O poder de regeneração de um tarrasque é muito mais acelerado. Ele pode recuperar 8 PVs por rodada (ao invés de 1). Nem mesmo um Raio Desintegrador é capaz de evitar sua regeneração. A única forma de matá-lo é reduzindo seus PVs para –10 ou menos e então uma magia Desejo para mantê-lo morto.

Combate: O tarrasque ataca com suas garras, presas, chifres e cauda.

TARRASQUE
2-11-00 SAM WOOD

Tartaruga Gigante

"Ele é tão lento que, se cuidar de duas Tartarugas," uma vai fugir!"

— ditado Pirata

É uma enorme tartaruga marinha medindo até 6m de comprimento. Apesar da aparência impressionante, é quase inofensivo; usa o bico apenas para esmagar conchas de pequenos invertebrados, podendo também se alimentar de polvos e águas-vivas. Quando atacado, o quelonte pode usar o bico afiado para morder (FA=F+1d).

A Tartaruga pode ser domesticado como montaria. Se necessário, pode ser cavalgado

mesmo sem selas e arreios — a carapaça tem saliências que um humano pode usar como apoio. Até um quelonte não domesticado, em estado selvagem, pode servir como montaria (a criatura não tem condições de remover um humano de suas costas). Para isso faça testes fáceis de Animais, Esportes, Sobrevivência ou a Especialização Cavalgar.

Tartaruga Gigante: F3, H0, R3, A4, PdF0

Anfíbio: a tartaruga pode se mover na água com velocidade normal; possui Radar (de Sentidos Especiais), mas apenas embaixo d'água; pode ficar até 3 dias fora d'água, então começa a perder I ponto de Força e Resistência por dia; recebe H +1 (ficando com H 1) para fugas e perseguições na água; tem Vulnerabilidade (calor/fogo).

Armadura Extra: têm Armadura duas vezes maior (A6/12) contra qualquer ataque baseado em corte, contusão ou perfuração.

Texugo Atroz

"Pessoal nosso jantar chegou"

— Cortez, Guerreiro Cozinheiro

Esta criatura atarracada e musculosa é coberta por uma pelagem grossa e desalinhada. Suas pernas robustas terminam em pés com garras e seu focinho pontudo exibe uma boca larga, repleta de dentes pontiagudos.

Estas criaturas ferozes não toleram invasores. Elas são incapazes de escavar através de rocha sólida, mas conseguem penetrar praticamente qualquer outro material menos resistente. Ao escavar, um texugo atroz normalmente deixa para trás um túnel de 1,5 m de diâmetro que pode ser utilizado por outras criaturas, a menos que o material escavado seja muito instável.

O texugo atroz tem entre 1,5 a 2,1 m de comprimento e seu peso alcança 250 quilos.

Tentacute: F2, H1, R1-2, A1, PdF0

Combate: O texugo atroz ataca usando suas garras e presas afiadas.

Tentacute

"Não é a coisinha mais cutch-cutch que você já viu?"

— Nimelin, maga

Este pequeno e inofensivo animal tem o mesmo tamanho e corpo felino de um gato comum. As maiores diferenças são os olhos telescópicos, como olhos de caracol; a concha em forma de capacete sobre a cabeça; e a cauda longa em forma de tentáculo de polvo, com ventosas e tudo, que ajuda o bicho na locomoção sobre as árvores.

Nas florestas que habita, o tentacute (pronuncia-se "ten-ta-KIU-te") ocupa o mesmo nicho ecológico dos esquilos: passa o dia colhendo nozes, avelãs e outros frutos secos para guardar em sua toca. Ele não teme seres humanos — pelo contrário, gosta de observálos de perto. Infelizmente, o tentacute pode ser atraído por objetos pequenos e brilhantes, como moedas ou gemas preciosas, que ele rouba e esconde na toca (quase sempre no alto de uma árvore).

Graças a sua grande agilidade e velocidade nas árvores, é muito difícil perseguir um tentacute. Druidas e rangers costumam usá-los como informantes para saber quem está circulando em suas florestas.

Tentacute: F0, H2, R0, A0, PdF0

Arena: em árvores os tentacute recebem H + 2, ficando com H4.

Sentidos Especiais: o tentacute possui Visão Aguçada. Ao fazer testes de Perícias, em situações que envolvem perceber coisas através da visão, a dificuldade do teste cai uma graduação. Por exemplo, uma Tarefa Difícil será considerada Normal, e qualquer Tarefa Normal será Fácil.

Tigre Dentes de Sabre

"Ahh não esse bicho eu ja matei antes só que na versão gelada"

—Cortez, Guerreiro bom de memória

Este tigre vive nas regiões mais geladas e inóspitas

Podem fazer três ataques por turno com as garras (FA=F+1d) e mordida (FA=F+H+1d).

Em caso de realizar mais de um ataque por turno, será uma ação completa. O ataque do Tigre ignora totalmente a Armadura do alvo (sua FD será apenas H+1d ou H+dados em caso de utilizar armaduras/ escudos), a menos que este tenha Armadura Extra ou Invulnerabilidade contra corte.

Tigre Dentes de Sabre: F2-4, H2-3, R2, A0-1, PdF0, Sentidos Especiais (Audição, Faro Aguçados).

Troglodita

"Eles fedem como um anão ferreiro suado... e morto há uma semana!"

— ditado popular

Trogloditas, ou trogs, são uma raça de ferozes homens lagarto criada por Tenebra, a deusa da noite e das trevas — a mesma deusa responsável pela criação dos anões, lobisomens, mortos-vivos e outras criaturas

noturnas ou subterrâneas. Houve uma vez que, enciumada diante dos homens-lagarto que serviam ao deus dos monstros Megalokk, Tenebra teria desejado ter seus próprios homens-répteis. Então ela escolheu uma comunidade de anões e mudou seus corpos, transformando todos em sauróides. Isso explicaria porque os trogloditas e os anões têm tanto em comum.

Trogloditas medem até 1,80m de altura. Têm mãos com garras, pés parecidos com patas, cabeça de lagarto, uma cauda curta e pele revestida com pequenas escama coriáceas. Os machos se diferenciam das fêmeas por sua crista atrás da cabeça. Acorvai do verde ao cinzento. Não usam roupas, mas são vistos com peças de armadura e cordões enfeitados com objetos de aço.

São carnívoros: alimentam-se de qualquer criatura que consigam apanhar, mas preferem carne humana. Trogs são o mais primitivo povo sauróide, aqueles que mais se parecem com répteis. Têm sangue frio, sendo mais vulneráveis a climas ou mágicas de frio, e também põem ovos! Atingem a idade adulta rapidamente, aos dez anos.

Exceto por esse detalhe, seu tempo de vida médio é igual ao dos humanos.

As relações dos trogloditas com outras raças são conturbadas. Eles odeiam os humanos com todas as forças, dedicando suas vidas a matá-los e roubar seu aço. Apesar de seu quase parentesco com os anões, não existe qualquer simpatia entre estes povos. Ninguém gosta dos trogloditas, nem mesmo os outros povos-lagarto de Arton.

Existem certas semelhanças entre os trogs e os anões.

Dizem que a deusa Tenebra conservou neles essas semelhanças por gostar muito do povo anão. Trogloditas gostam de viver nos subterrâneos, em grandes complexos de túneis — mas escolhem viver cavernas naturais, em vez de escavar como fazem os anões. Trogloditas também gostam de cerveja, e sabem produzi-la (estranhamente, a fermentação de cerveja é a "ciência" mais avançada deste povo).

Infelizmente, existe um traço marcante dos anões que os trogloditas não possuem — o talento como ferreiros. Este povo não sabe forjar metais, e isso parece ser motivo de grande frustração para eles. Talvez por este motivo, os trogloditas valorizam imensamente armas e outros objetos feitos de aço. Eles atacam povoados humanos e de outras raças, matando todos os seus habitantes apenas para roubar suas ferramentas e outras peças metálicas. Trogloditas usam objetos de aço como jóias, um símbolo de status entre eles.

Seria esperado encontrar estas criaturas vivendo em áreas remotas, mas não acontece assim. Embora existam muitos em Lamnor a maior parte dos clãs vive em lugares montanhosos próximos de povoados humanos; dali eles armam emboscadas contra viajantes e lançam ataques contra aldeias.

Além da infravisão, que os possibilita enxergar no escuro, trogs têm outras habilidades que os auxiliam ern seus ataques contra humanos. Uma delas é seu poder camaleônico. Embora nem todos tenham esta capacidade, a maioria deles consegue mudar de cor para se confundir com o ambiente. À noite, escondidos entre as rochas e assumindo cor cinzenta, é quase impossível notá-los. Nem mesmo a infravisão poderia ajudar, pois eles têm sangue frio.

Outro poder dos trogloditas é que, quando irritados, eles expelem através da pele um óleo de cheiro insuportável para humanos e semi-humanos. Qualquer pessoa próxima o bastante para ser apanhada pelo cheiro (em combate fechado, ou a até I m) pode ficar nauseada a ponto de perder parte de sua força durante alguns instantes. O alvo deve fazer um teste de Resistência; falha resulta na perda temporária de I ponto de Força, durante I O rodadas.

Felizmente, uma vez que exala sua carga fétida, um troglodita deve esperar 24 horas para secretar mais óleo e poder fazer isso de novo.

A tática de combate favorita dos trogs é usar seu poder camaleônico para se esconder, armar uma emboscada e atacar à distância, com lanças e dardos. Os sobreviventes são confrontados em combate corporal, enfraquecidos pelo óleo

fedorento e facilmente vencidos.

Não há trogloditas na Aliança Negra dos goblinóides, embora eles sejam bastante comuns em Lamnor. Dizem que os bugbears organizam caçadas aos trogloditas para extrair seu óleo e armazená-lo em frascos que, arremessados, quebram e enfraquecem os inimigos (o óleo não afeta goblinóidesj. Todos os oficiais da Aliança Negra carregam pelo menos um desses frascos consigo.

Troglodita: F1-4, H1-3, R3-5, A2-3, PdF1-3

Sociedade dos Trogloditas: Os trogloditas vivem em tribos, comandadas pelo maior e mais feroz entre eles; os sub-comandantes serão aqueles mais capazes em combate. Eles costumam habitar as regiões próximas aos assentamentos humanóides para caçar essas criaturas e seus rebanhos. Em feral, eles caçam durante as noites sem lua, devido à sua visão no escuro e camuflagem, que se tornam mais eficazes.

Acima de tudo, os trogloditas apreciam o aço. Embora os indivíduos geralmente não tenham riquezas, uma toca poderá conter itens valiosos levianamente descartados, jogados pelos cantos ou misturados com o lixo. Essas tocas quase sempre ficam em cavernas amplas, mas haverá alcovas menores para os ovos e os filhotes. Uma toca terá uma quantidade equivalente a 1/5 da população adulta em filhotes e 1/10 em ovos.

Trolls

"Quê? Queimar os restos do monstro? Não, não fiz isso. Era importante?"

— Hardfail, imortal (devorado)

Trolls são monstros humanóides feitos de matéria vegetal, com garras, presas e um altíssimo poder de regeneração: eles recuperam 2 PVs por turno. Mesmo depois de reduzido a O PVs, os restos de um troll sempre vão regenerar até reconstituirá criatura completa. A única forma de realmente matá-los é com fogo ou ácido, pois eles não conseguem regenerar esse tipo de dano. Trolls fazem três ataques por turno com as garras (FA= F + H +1d) e mordida (FA=F+1d).

Estes monstros existem em uma assustadora variedade:

Troll do Pântano: é o tipo mais comum de troll, habitante de pântanos e charcos; ali eles constróem choupanas rústicas onde descansam e preparam comida.

Seu apetite macabro os leva a capturar todo tipo de criaturas — especialmente humanos e semi-humanos, cujo sabor apreciam — e usá-las como ingredientes em numerosas "receitas" diabólicas... F2, H2, R3, A1, PdF0

Ghillanin: uma espécie de troll subterrâneo, incapaz de viver na superfície. Vastas hordas destas criaturas cinzentas certa vez tentaram conquistar Doherimm, o reino secreto dos anões; com muito esforço os ghillanin foram vencidos, e agora os anões exercem severa vigilância sobre eles. São muito sensíveis à luz do dia, sofrendo 1 ponto de dano por turno quando tocados pelo sol. F3, H2, R3, A1, PdF0

Glacioll: também conhecidos como trolls-do-gelo, são habitantes das Montanhas Uivantes e outros lugares frios. De cor azulada, não apenas são imunes a magias e ataques baseados em frio, como também absorvem sua energia — eles GANHAM os Pontos de Vida que deveriam perder, ficando maiores: para cada 5 PVs extras, ganham +1 em Força, Resistência e Armadura. F2, H2, R4, A1, PdF0

Vrakoll: um tipo de troll aquático, encontrado nos oceanos e também no Rio dos Deuses. Podem viver e se mover normalmente embaixo d'água e possuem Sentidos Especiais (Radar). Levando em conta a dificuldade em atacá-los com fogo ou ácido quando estão submersos, em seu ambiente eles são praticamente invencíveis. F2, H3, R3,A1, PdF0.

Troll Caçador: Algumas dessas criaturas são mais sagazes que a maioria e não se satisfazem simplesmente alimentando-se de seres civilizados. Elas treinam para caçá-los implacavelmente, tornando-se rangers temíveis, especializados em matar e devorar presas humanóides, F2, H3, R3,A1, PdF0, Magia Negra.

Combate: Os caçadores confiam

na sua habilidade de faro para rastrear seus inimigos prediletos e geralmente preferem caçar no escuro.

Eles tem acesso a um repertório limitado de magias para se proteger dos tipos de energia aos quais são vulneráveis e para imobilizar os inimigos.

Tubarões

"Vocês são Tubaroes! Nunca dormem, nunca descansam e estão SEMPRE com fome!"

— Barak o druida (ultimas Palavras)

Selakos é como são chamados os tubarões no mundo de Arton; sob a maioria dos aspectos, eles são exata mente iguais aos tubarões da Terra.

Selakos não gostam de longas batalhas: ele costumam fazer um único e decisivo ataque, procurando arrancar um grande pedaço de carne com uma única e poderosa mordida (FA=F+H+1d). Em geral a vítima morre pouco depois, por perda de sangue, perdendo I Ponto de Vida por turno até que sejam aplicados primeiros socorros (um teste bem-sucedido de Medicina).

Selakos são encontrados em mar aberto, sendo muito raro que ataquem em áreas costeiras. Nadam o dia todo, e nunca dormem. São solitários, mas muitas vezes podem ser encontrados em pequenos bandos. Embora raramente ultrapassem dois metros, existem relatos sobre selakos monstruosos e gigantescos, maiores que navios!

Tubarões: F2-4, H1 -3, R1 -3, A0-1, PdF0

Sentidos Especiais: Tubaroes têm Audição Aguçada, Faro Aguçado, Radar e Ver o Invisível. Ao fazer testes de Perícias, em situações que envolvem perceber coisas com estes sentidos, a dificuldade do teste cai uma graduação. Por exemplo, uma Tarefa Difícil será considerada Normal, e qualquer Tarefa Normal será Fácil.

Fúria: na presença de sangue, selakos entram em fúria. Neste estado recebem H + 1, FA final +1 e não sentem medo, sendo imunes à magia Pânico e similares. No entanto, não podem se esquivar nem usar manobras que gastem PMs. Caso estejam em cardumes, selakos em fúria também podem atacar os próprios companheiros.

Tubarão Atroz: Este enorme monstro marinho possui um corpo hidrodinâmico, com uma barbatana triangular sobre o dorso, uma boca repleta de dentes, bastante recuada em relação ao focinho pontiagudo pontudo, e uma cauda simétrica em forma de lua crescente.

Os tubarões atrozes atacam qualquer coisa semelhante a alimento, mesmo criaturas maiores que eles. Estes peixes monstruosos podem atingir 7,5 m de comprimento e pesar mais de 20 toneladas.

Tubarões Atroz: F4-6, H3-5, R3-4, A2-3, PdF0, Sentidos Especiais, Fúria.

Combate: Os tubarões atrozes atacam com suas mandíbulas poderosas, devorando pequenas criaturas num único golpe.

Ursos

"Nem quero pensar o que seria de mim sem meu amigão Teddy aqui."

— Zéabelha, druida

Ursos são predadores multo fortes e, apesar da aparência desajeitada, muito rápidos — um homem normal não poderia vencê-los em uma corrida. Em geral eles evitam as pessoas, mas podem ser atraídos por acampamentos de aventureiros para roubar sua comida.

Urso Negro: o tipo mais comum, encontrado em florestas de clima temperado — especialmente nas proximidades das Montanhas Uivantes. Mede quase 2m de comprimento e pesa 300kg. F3, H2-3, R2, A0, PdF0.

Urso Marrom: idêntico ao urso negro, exceto que habita locais de clima mais quente. F3, H2-3, R2, A0, PdF0.

Urso Branco: maior e mais pesado, é encontrado apenas nas Uivantes, onde vive de caça e pesca. É muito resistente ao frio e excelente nadador. F3-4, H2-3, R2-3, A1, PdF0, Anfíbio, Armadura Extra (frio/gelo).

Urso Panda: relativamente inofensivo, alimenta-se de brotos de bambu e só luta em defesa própria. Era nativo de Tamu-ra: hoje está quase extinto, sendo um dos animais mais raros e valiosos de Arton. O único exemplar vivo conhecido está em Nitamu-ra, vivendo no palácio de Tekametsu. F2, H2, R2, A0, PdF0.

Urso das Cavernas: versão enorme pré-histórica do urso comum, ainda encontrado em Galrasia e nas Montanhas Sanguinárias. Mede 3m de comprimento e pesa até 5OOkg. Extremamente agressivo, é o único que ataca seres humanos sem hesitar. F4, H2-3, R3-4, A1, PdF0.

Urso Atroz: Este urso enorme possui sobrancelhas ósseas e garras do tamanho de foices, e um brilho selvagem e destrutivo em seus olhos frios e penetrantes.

Os ursos atrozes são onívoros e geralmente não importunam as criaturas que tentam evitá-los, mas defenderão agressivamente a carcaça de uma presa ou outra fonte de alimento. Ele não hesitará em destruir

qualquer coisa que possa abrigar alimento F4-5, H2-3, R4-5, A2-3, PdF0.

Um urso atroz comum tem 3,6 m de comprimento e pesa 4 000 kg.

Combate: Um urso atroz ataca dilacerando a carne do adversário com suas garras.

Urso-Coruja: Esta criatura é recoberta por uma mistura espessa de penas e pêlo. Seu corpo lembra um urso, mas a cabeça é similar a de uma águia, dotada de olhos grandes e redondos e um bico curvo.

Os ursos-coruja habitam as áreas selvagens, construindo seus refúgios em florestas densas e cavernas subterrâneas sem muita profundidade. Eles terão hábitos noturnos ou diurnos conforme os hábitos das presas disponíveis. Os adultos vivem em casais e caçam em grupos, deixando os filhotes em seus refúgios; em geral, é possível encontrar 1 a 6 filhotes nesses covis – cada um chega a valer 3 000 peças de ouro em diversas áreas civilizadas. Embora essas bestas não possam ser domesticadas, ainda é possível soltá-las em áreas estrategicamente importantes para servirem como guardiões. Um treinador profissional cobra 2 000 peças de ouro para criar ou treinar um urso-coruja. F4-5, H2-3, R2-3, A1-2, PdF0.

Combate: Os ursos-coruja atacam suas presas – qualquer criatura maior que um rato – logo que as encontram e sempre lutam até a morte. Eles golpeiam o adversário com as garras e o bico, sempre tentando agarrá-lo e dilacerá-lo.

Todos os ursos fazem até três ataques por turno: duas garras (FA=F+1d) e uma mordida (FA=F + H + 1d).

Unicórnio

"Um Cavalo com chifres, e hoje eu ainda não bebi..."

— Cortez, Guerreiro Ex-Alcólatra

Essa criatura é um eqüino poderoso, de pelagem branca e brilhante e olhos grandes e vívidos. Os pêlos de sua crina e cauda são longos e sedosos. Um único chifre cor-de-marfim, de meio metro de comprimento, emerge no centro de sua testa e seus cascos são cobertos de pêlos.

Essas bestas nobres e ferozes evitam o contato com quaisquer criaturas, exceto as silvestres (dríades, fadas e semelhantes), apresentando-se somente para defender suas florestas natais.

Os olhos dessas criaturas são profundamente azuis marinhos, violetas, marrons ou dourados incandescentes. Os machos possuem uma barba branca.

Os unicórnios têm apenas uma parceira durante toda a vida e mantêm seus lares nas clareiras das florestas que protegem. Os viajantes Bons ou Neutros têm permissão para passar e até mesmo caçar seu alimento nas florestas dos unicórnios, mas as criaturas malignas correm grande risco ao fazê-lo. Do mesmo modo, esses animais atacarão qualquer criatura que esteja matando por esporte em seu território ou causando dano desnecessário à floresta.

Algumas vezes, os unicórnios solitários permitem que donzelas humanas ou élficas de coração puro os cavalguem. Esses animais, caso sejam tratados com carinho, serão a montaria fiel e o protetor da donzela durante toda sua vida e a acompanharão mesmo além dos limites da floresta.

O precioso chifre do unicórnio é a fonte de seus poderes; ele equivale a 30 Pontos de Experiência em ingredientes para a preparação de poções e itens mágicos. Infelizmente, a remoção do chifre provoca no animal a perda de 1 PV por hora até a morte. Matar um unicórnio é um dos piores crimes que se pode cometer contra a natureza, despertando a fúria imediata da deusa da Natureza: o criminoso recebe uma Maldição, sem ganhar pontos por ela. Essa Maldição normalmente envolve um bando de animais quaisquer que surgem do nada e atacam a vítima todos os dias. (Ah, sim; vencer esses animais em combate NÃO rende Pontos de Experiência.)

Um unicórnio adulto atinge 2,5 m de comprimento, 1,5 m na altura nos ombros e pesa 600 kg. As fêmeas são menores e mais esguias.

Os unicórnios falam os idiomas silvestre e comum.

Unicórnio: F2-3, H3-4, R1, A1, PdF0

Aceleração: unicórnios recebem H + 1 para esquivas, fugas, perseguições e para determinar sua velocidade máxima. Podem saltar e permanecer no ar como se tivessem Vôo e H 1 (neste caso movendo-se a 10m/ s). Também podem mudar a distância de combate corpo-acorpo para ataque à distância sem gastar nenhum turno.

Usar esta Vantagem em combate consome 1 Ponto de Magia.

Sentidos Especiais: unicórnios possuem todos os Sentidos Especiais: Audição Aguçada, Faro Aguçado, Infravisão, Radar, Ver o Invisível, Visão Aguçada e Visão de Raios-X. Ao fazer testes de Perícias, em situações que envolvem perceber coisas através destes sentidos, a dificuldade do teste cai uma graduação. Por exemplo, uma Tarefa Difícil será considerada Normal, e qualquer Tarefa Normal será Fácil.

Magias: unicórnios podem usar Cura Sagrada e todas as magias de Teleportação como habilidades naturais, sem gastar Pontos de Magia.

Combate: Em geral, os unicórnios atacam somente para defender suas vidas ou sua floresta. Eles podem investir contra seus oponentes, empalando-os com seus chifres, usando-os como se fossem lanças, ou desferir golpes com os cascos. O chifre é considerado uma arma mágica que causa danos surpreendentes aos oponentes, embora seu poder seja dissipado quando é removido do unicórnio.

Wemic

"Hoje é o ultimo dia que eu Bebo, prometo, Leões Centauros ja é demais"

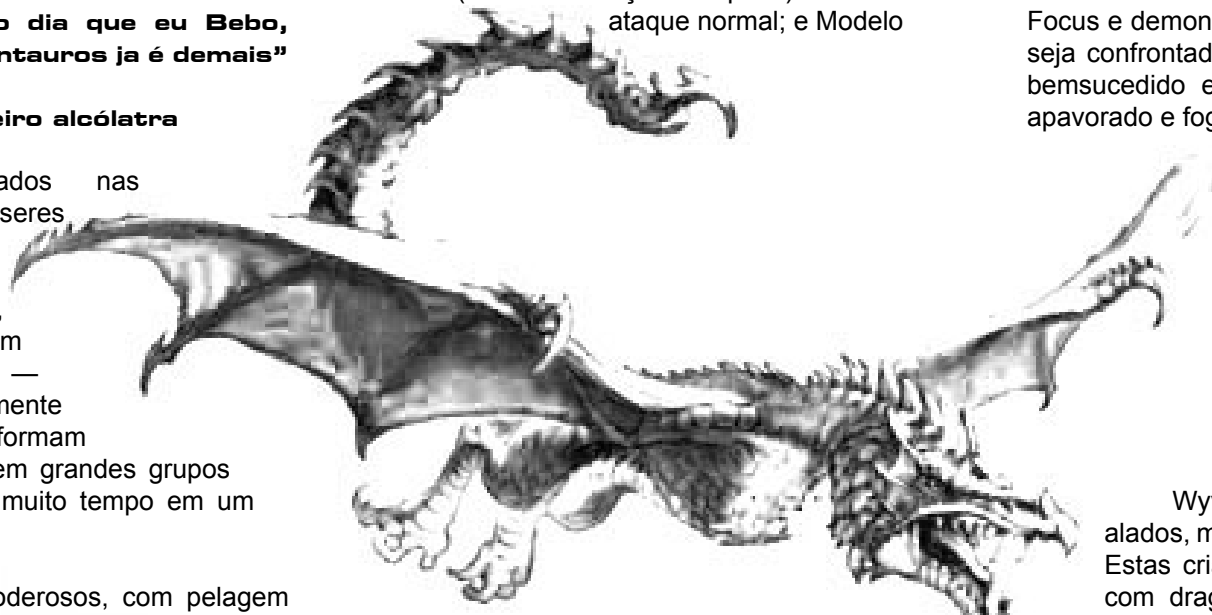
— Cortez, Guerreiro alcólatra

Tipicamente encontrados nas Savanas, wemics são seres táuricos meio humanos e meio leões, da mesma forma que as lamias. No entanto, ao contrário destas, existem wemics de ambos os sexos — e eles não são necessariamente malignos. Quase todos formam sociedades tribais, vivendo em grandes grupos nômades, sem jamais viver muito tempo em um mesmo lugar.

Wemics têm corpos poderosos, com pelagem dourada. Os machos têm orgulhosas jubas de leão, enquanto as fêmeas têm cabelos humanos normais. Sabem usar fogo e fabricar armas. São selvagens, mas também honrados e nobres. Infelizmente, por sua honestidade, são muitas vezes trapaceados por outras raças, ou mesmo capturados como escravos.

Os wemics têm grande respeito pelos deuses e por aqueles que fazem mágica, sendo que xamãs são muito importantes em sua cultura. No entanto, temem magos, seres sobrenaturais e tudo aquilo que não podem enfrentar com suas armas.

Membros solitários desta raça podem procurar fazer parte de grupos de aventureiros para satisfazer sua grande curiosidade. Wemics podem ser excelentes bárbaros e rangers.

Wemic (2 pontos): personagens jogadores podem ser wemics. Esta Vantagem Racial segue as regras normais para Centauros vistas no Manual 3D&T. Ela oferece F+1 para tarefas envolvendo a parte inferior do corpo; H+1 para corridas, fugas e perseguições; permite fazer dois ataques por rodada com as patas dianteiras (FA=F+1d – ação completa) em vez de seu ataque normal; e Modelo **Especial.** Todos os wemics também possuem F+1 (até um máximo de F5), Faro Aguçado e Audição Aguçada (de Sentidos Especiais), seguem o Código de Honra da Honestidade, e têm medo de magos (Insano: Fobia).

Sentidos Especiais: wemics possuem Faro Aguçado e Audição Aguçada. Ao fazer testes de Perícias, em situações que envolvem perceber coisas através destes sentidos (como farejar uma trilha, ou detectar um adversário escondido ou invisível), a dificuldade do teste cai uma graduação. Por exemplo, uma Tarefa Difícil será considerada Normal, e qualquer Tarefa Normal será Fácil.

Código de Honra da Honestidade: wemics são extremamente honestos e ingênuos. Em hipótese alguma eles fazem algo que consideram criminoso, como trapacear, roubar, mentir ou desobedecer leis, e nem permitem que seus companheiros o façam.

Insano: todos os wemics têm Fobia de magos e criaturas mágicas, como fadas, dragões (entenda-se como "criatura mágica" qualquer ser que possua Focus e demonstre ser capaz de fazer mágica). Caso seja confrontado com algo assim, o wemic deve ser bemsucedido em um teste de Resistência ou fica apavorado e foge em velocidade máxima.

Wyvern

"Hah! Aquilo não é um dragão de verdade! Deixa ele comigo!"

— Kaidak, guerreiro anão (últimas palavras)

Wyverns são imensos lagartos bípedes alados, medindo entre 8 e 10m de comprimento. Estas criaturas são muitas vezes confundidas com dragões, mas não passam de parentes distantes. São animais sem inteligência ou capacidade de lançar magias.

Existem duas variedades principais de wyvern: a primeira, mais comum, não tem o sopro de chamas dos dragões. Em vez disso, conta com uma cauda muito longa e flexível (capaz de atacar a até 6m em qualquer direção) armada com um ferrão venenoso. A cauda ataca com H4 (FA=F + H4 + 1d) e exige da vítima um teste de Resistência +1 falha reduz os PVs da vítima para O e exige um imediato Teste de Morte. Este wyvern pode fazer dois ataques por turno: uma

ferroada e uma mordida (FA=F+1d).

A segunda variedade não tem ferrão, mas pode pode expelir pela boca um jato de chamas com as mesmas propriedades do sopro de um dragão vermelho: uma Esquiva reduz o dano à metade, afeta criaturas vulneráveis apenas a magia, ignora qualquer proteção ou resistência contra magia, e ignora Reflexão ou Deflexão. A diferença é que o wyvern não possui Tiro Múltiplo.

Uma vez disparado, o sopro só poderá ser usado outra vez uma hora mais tarde. O monstro pode fazer apenas um ataque por turno, com o sopro de chamas (FA=PdF+H +1 d) ou mordida (FA=F+H + 1d).

Como predadores de grande porte, wyverns precisam de grandes territórios de caça: cada um vai dominar uma área florestal de pelo menos 20km2, sendo difícil encontrar outros predadores na mesma área.

Wyvern: F3-5, H2-5, R3-4, A2-4, PdF0-3

Voô: voando, wyverns têm velocidade normal igual à sua Hx20 ou Rx20km/h (aquele que for menor), e velocidade máxima igual a I Om/s com H I, 20m/s com H2, 40m/s com H3 e assim por diante.

Wolverine

"Pessoal vamos ter filhote de urso pro Almoço"

— Cortez, Guerreiro (mordido)

O wolverine, ou carcajú, lembra um urso muito pequeno e esguio. Mede 1,20m de comprimento, mais a cauda. É muito forte e feroz para seu tamanho, capaz de enfrentar até mesmo ursos e leões — mas geralmente não ataca seres humanos, exceto quando acuado ou muito faminto.

Wolverines são bastante inteligentes, capazes de evitar armadilhas, roubar animais capturados por elas e depois destruí-las. Mas, por sua selvageria, são muito difíceis de domesticar e quase impossíveis de treinar.

Wolverine: F1, H2, R0-1, A0, PdF0

Fúria: quando sofrem dano ou ficam irritados, wolverines entram em fúria. Neste estado recebem H+1, F+1 e não sentem medo, sendo imunes à magia Pânico e similares. No entanto, não podem se esquivar nem usar manobras que gastem PMs.

Wolverine Atroz: Esta criatura grande e atarracada tem a cabeça em forma de cunha e o corpo coberto por uma pelagem e emaranhada. Suas patas são curtas e grossas, e as garras de seus pés são como picaretas.

Dizem que estas criaturas de temperamento violento já atacaram vilarejos, destruindo o gado e as despensas. Elas possuem a reputação de não temer absolutamente nada. Os carcajús atrozes atingem cerca de 3,6 m de comprimento e pesam até 1000 kg.

Wolverine: F2-3, H3-4, R2-2, A1-2, PdF0, Fúria

Worg

Esta besta se parece com um lobo cinza ou negro, mas uma inteligência maligna e diabólica emana de sua face e do brilho de seus olhos.

— Argel, Mago CDF

Os worg são lobos sinistros, dotados de alguma inteligência e uma enorme disposição para o mal. Muitas vezes se aliam a outras criaturas malignas, particularmente os goblins a quem servem como montaria e guardiões.

Em geral, os worg vivem e caçam em matilhas e suas presas favoritas são herbívoros grandes. Embora geralmente espreitem e matem ao filhotes e os animais doentes ou enfraquecidos, não hesitam em caçar humanóides, principalmente quando existe pouco alimento disponível. Eles chegam a espreitar as vítimas humanóides durante horas ou mesmo dias antes para fazê-lo (pouco antes do amanhecer, por exemplo).

Os espécimes mais comuns têm pêlos cinza ou negros, atingem 1,5 m de comprimento e cerca de 1 m sobre as quatro patas. Eles pesam 150 kg.

Como são mais inteligentes que seus primos lupinos menores, os worg criaram seu próprio idioma. Alguns indivíduos são capazes de aprender até mesmo os idiomas comum e goblin.

Lobo Worg: F1-2, H 1-2, R1-2, A0-1, PdF0

Sentidos Especiais: possuem Audição Aguçada e Faro Aguçado. Ao fazer testes de Perícias, em situações que envolvem ouvir ou farejar, a dificuldade do teste cai uma graduação. Por exemplo, uma Tarefa Difícil será considerada Normal, e qualquer Tarefa Normal será Fácil.

Combate: Os casais e matilhas caçam em conjunto para abater as presas maiores; os espécimes solitários geralmente espreitam as criaturas menores que eles. Em ambos os casos, sua tática predileta é atacar e fugir na esperança de cansar suas vítimas. Uma matilha costuma cercar os oponentes maiores: cada lobo ataca em separado, mordendo e recuando, até a criatura ficar exausta – então, a matilha inteira parte para o golpe final. Caso estejam impacientes ou em quantidade muito maior que os adversários, os worg sempre tentam imobilizar suas vítimas.

Vermes

"Contra eles, o melhor a fazer é rezar pela proteção dos Deuses"

— Druumg, guerreiro anão

Vermes das Cavernas: Esta é outra séria ameaça para aqueles que ousam procurar por Doherimm, pois os túneis que levam ao reino secreto dos anões estão infestados destas criaturas malditas.

Cada verme mede não mais de 15cm de comprimento, sendo inofensivos quando isolados. Infelizmente eles são encontrados em bandos gigantescos, formados por milhões de vermes — reunidos em uma massa compacta que avança pêlos túneis devorando tudo em seu caminho, como piranhas. (Os números em suas Características valem para um bando inteiro.)

Qualquer criatura no caminho dos vermes sofre 1d pontos de dano por turno, incluindo Mortos-Vivos (mas não Construtos). A vítima não tem direito a incluir Armadura em sua FD, a menos que esteja protegida com magia (como a magia Proteção Mágica). Neste caso, apenas a Armadura oferecida por magia será válida.

Em túneis, os vermes se movem muito rápido (com H3, por Arena). Raramente se aventuram ao ar livre, onde têm H1. Os vermes são mais vulneráveis a magias e ataques explosivos, que destroem sua coesão, mas será necessária uma imensa quantidade de dano para expulsá-los. Caso perca metade de seus PVs, o bando foge.

Um bando pode engolfar qualquer número de criaturas que estejam a até 100-150m de distância entre si (2m para cada PVda criatura). Além de sofrer dano, as vítimas não podem respirar: suportam 1 turno por ponto de Resistência antes de começar a perder 1 PV extra por turno. Qualquer anão de Doherimm sabe evitar os vermes facilmente. Enquanto murmura uma prece secreta ao deus Khalmyr, o anão não será molestado por essas criaturas; elas vão embora sem lhe causar nenhum dano. Contudo, se ele ensinar a prece para qualquer não-anão, ela simplesmente não funciona — e também deixará de funcionar para ele. A prece também não protege eventuais companheiros do anão, que serão atacados normalmente.

Vermes-das-Cavernas: F10, H1, R20-30, A4, PdF0

Arena: os vermes têm Arena (cavernas), recebendo H + 2 nesse ambiente.

Vulnerabilidade: estes vermes têm Armadura reduzida pela metade (A2) contra ataques baseados em explosão.

Verme da Carniça: O fedor de carne apodrecida envolve esta criatura de várias patas e de um coro segmentado, com 3 m de comprimento. Oito tentáculos retorcidos se projetam da cabeça, crescendo diretamente sob as mandíbulas repletas de dentes.

Os vermes da carniça são necrófagos agressivos do subterrâneo, muito temido devido aos seus tentáculos paralisantes. Eles vagam pelo seu território em busca de carne morta ou em decomposição, mas também atacam e matam seres vivos sem hesitar.

Cada um dos tentáculos de um verme da carniça tem cerca de 60 cm de comprimento e secreta uma substância viscosa e paralisante. Como tantos outros monstros híbridos, ele pode ser o resultado de experiências arcanas. A criatura pesa cerca de 250 kg.

Verme da Carniça: F1-2, H1-2, R2-3, A2, PdF0, Membros Elásticos, Paralisia, sentidos Especiais (Oufato, Aguçado, Radar).

Combate: Os vermes da carniça usam seus sentidos de visão e olfato para detectar carcaças e presas em potencial. Ao atacar, o verme chicoteia a vítima com seus tentáculos, na esperança de paralisá-la; os tentáculos não infligem nenhum outro tipo de dano. Em seguida, a criatura mata a presa paralisada com sua mordida e devora sua carne. Diversos vermes não lutam em conjunto, mas cada um tentará paralisar o maior número de adversários possível. Estas criaturas irracionais continuarão a atacar até que não haja mais nenhum oponente se movendo.

Verme do Gelo: Esta criatura

longa, branco-azulada, possui mandíbulas enormes e um estranho nódulo no alto da cabeça, que emite um trinado vibrante.

O horror das regiões gélidas, o verme do gelo passa a maior parte da sua vida escavando o gelo, a neve e até mesmo a terra congelada; ele semente emerge à superfície para atacar suas presas. Os vermes do gelo comem iaques, ursos polares, morsas, focas e mamutes.

Os sábios não conseguiram descobrir se este monstro horrível é aparentado ao verme púrpura ou ao remorhaz. Talvez a resposta seja: nenhum deles. É verdade que os vermes do gelo odeiam os remorhaz e os atacam sem provocação, em geral durante batalhas colossais capazes de destruir uma área vitoriosos desses confrontos.

O verme do gelo não consegue escavar através de rochas, mas pode fazê-lo pelo gelo e pela terra congelada. Ao deslocar-se através de materiais sólidos, ele deixa atrás de se um túnel com cerca de 1,5 m de diâmetro que pode ser utilizado por outras criaturas.

Os vermes do gelo põem seus ovos de forma a parecerem simples formações ovais de gelo para os observadores.

Os filhotes recém-nascidos devem subsistir por conta própria e atingem a maturidade entre 3 e 5 anos. Os nativos das terras gélidas e semi-desertas podem treinar os vermes mais jovens para que protejam suas comunidades ou sirvam como montaria utilizando selas mágicas, resistentes ao frio.

Um verme do gelo tem cerca de 12 m de comprimento, 1,5 m de diâmetro e pesa em torno de 4 toneladas.

Verme do Gelo: F8-9, H1-2, R5-7, A2-4, PdF4, sentidos Especiais (Oufato, Aguçado, Radar).

Trinado: O Monstro lança um Ataque Ataque Paralisante com FA=H+2d a todos em um ráio de 30 metros. Ao fazer um ataque paralisante (FA=F0+ H0+ 1d), se a aranha-de-teia vence a FD da vítima, esta não sofre dano, mas deve ser bem-sucedida em um teste de Resistência. Se falhar, fica paralisada, presa com teia. A duração da paralisia depende de quantos PMs a aranha gastou (em geral ela gasta o máximo possível; 4 PMS para 2 rodadas). A aranha tentará paralisar a vítima com veneno antes que ela consiga se soltar. Se falhar, em geral tentará fugir.

Sopro: Podem disparar pela boca uma rajada de material cáustico, tóxico ou corrosivo, extremamente destrutivo. A natureza do sopro depende da espécie do dragão: fogo, gelo, ácido, relâmpago...

Embora não se trate de uma magia, o Poder de Fogo é tão poderoso que também vai afetar criaturas ou alvos que sejam vulneráveis apenas a magia. Por outro lado, quaisquer formas de proteção ou resistência contra magia NÃO têm efeito sobre o sopro. Embora seja baseado em PdF, não é possível usar Reflexão ou Deflexão contra o sopro.

Usando uma manobra de ataque múltiplo sem gastar PMs, o Sopro também pode atingir vários alvos com urna mesma rajada (reduzindo sua H em -2 para cada alvo depois do primeiro, e com FA=HO + PdF+1d). Eles também podem gastar PMs para usar o Tiro Múltiplo.

Tiro Múltiplo: usando seu Tiro Múltiplo, um dragão pode atacar vários alvos ao mesmo tempo com seu sopro; ele movimenta a cabeça enquanto emite uma rajada contínua. O monstro precisa gastar 2 PMs para cada alvo, incluindo o primeiro. Ao contrário de um Tiro Múltiplo normal, monstro não pode fazer mais de um ataque de sopro no mesmo turno contra o mesmo alvo — apenas contra alvos diferentes. Uma Esquiva bem-sucedida por parte da vítima reduz à metade o dano normal

Espasmos da Morte: Quando Morre o monstro se transforma em gelo e explode causando 10d pontos de dano a qualquer um num raio de 10 metros, 5d em 20m e 2d em 30m.

Combate: Os vermes do gelo espreitam sob a neve e aguardam que alguma presa se aproxime. Então, emitem seu trinado e em seguida atacam a vítima indefesa com sua mordida.

Verme Púrpura: Esta criatura parece um verme gigante, recoberto com placas escurecidas de armadura quitinosa e cor profundamente púrpura. Sua mandíbula repleta de presas tem o mesmo tamanho de um ser humano.

Esse imenso carniceiro tenta consumir qualquer material orgânico que encontrar. Os vermes púrpuras são temidos, pois engolem suas presas de uma vez: grupos inteiros de aventureiros já desapareceram em sua garganta, um integrante após o outro.

Um verme púrpura adulto tem 1,5 m de diâmetro e 24 m de comprimento e pesa mais de 20 toneladas. Sua boca está repleta de dentes e ele tem um ferrão venenoso em sua cauda. Um verme púrpura consome grandes quantidades de poeira e rocha enquanto escava. Sua moela pode reter gemas e outros itens resistentes ao ácido. Em áreas ricas em minerais, os dejetos do verme púrpura podem conter minérios brutos.

Verme do Gelo: F5-6, H1-2, R4-4, A2-4, PdF0, sentidos Especiais (Oufato, Aguçado, Radar).

Engolir: Caso o ataque de agarrar seja bem-sucedido (FA= F+H +1 d), ele pode engolir um oponente aprisionado caso este seja malsucedido em um teste de F, dentro do monstro a vítima passa a sofrer 1d de dano por esmagamento e 1 por ácido por rodada, se a vítima causar 25 PVs (FD = 5+1d) ao intestino do animal, esse será vomitado, cabem 2 pessoas dentro do estomago do monstro.

Veneno: Uma vítima da picada, além de sofrer o dano normal pela Força, deve ter sucesso em um teste de Resistência: se falhar, o poderoso veneno digestivo causa um dano extra de 3d (que ignora FD).

Combate: Em batalha, o verme púrpura se enrola em um círculo de 6 m de diâmetro, mordendo e ferroando qualquer oponente ao seu alcance.

Zumbi

"Que fedor, acho vou vomitar o meu almoço"

— Cortez, Guerreiro enjoado

Também considerados mortos-vivos "fracos", zumbis são muito parecidos com os esqueletos — exceto pelo fato de que têm carne, ainda que putrefata. Eles podem ser invocados por magos ou sacerdotes, mas também costumam ocorrer naturalmente por outros motivos, como cemitérios amaldiçoados. Costumam ser encontrados em bandos de 2d indivíduos.

Zumbis não têm quaisquer imunidades ou vulnerabilidades especiais, exceto aquelas comuns a todos os mortos-vivos. Lentos, em combate eles nunca ganham a iniciativa e nunca conseguem se esquivar.

Zumbis podem parecer criaturas estúpidas e sem mente, mas isso nem sempre é verdade. Eles apenas se comportam como tal porque precisam satisfazer um apetite desesperado por carne humana: um zumbi precisa devorar um órgão humano vivo e fresco (um cérebro, um coração...) todos os dias, ou ficará cada vez mais fraco até se desfazer por completo.

Zumbis podem falar, mas — como os esqueletos — a maioria consegue apenas gemer de forma fantasmagórica.

Por seu cheiro forte e aparência decrépita, também nunca podem se fazer passar por seres humanos — exceto à distância. Mas existem alguns com aspecto mais ou menos normal, ou capazes de gerar um disfarce ilusório.

Zumbi: F1-2, H0-2, RI-2, A0-2, PdF0-1

Morto-Vivo: zumbis são imunes a todos os venenos, doenças, magias que afetam a mente e quaisquer outras que só funcionem com criaturas vivas. Eles podem ser afetados por magias como Controle ou Esconjuro de Mortos-Vivos. Não podem ser curados com Medicina, nem com magias, poções e outros itens mágicos de cura (usadas contra eles, causam dano em vez de curar). Só podem recuperar PVs com descanso ou com a magia Cura para os Mortos. Nunca podem ser ressuscitados, exceto com um Desejo. Enxergam no escuro e nunca precisam de sono, mas podem repousar para recuperar PVs e PMs.

Heróis são necessários. Você será Capaz de Enfrentar esses Monstros.

Centenas de Monstros, dos animais Comuns aos Seres Fantásticos que Habitam os Mundos Fantásticos.

O Bestiário Alpha é uma compilação de monstros adaptados da versão antiga do 3D&T para a Versão Alpha, com o intuito de suprir a necessidade de mestres e jogadores de usá-los nas suas Aventuras.

Suplemento para